

RETRO



GUN.SMOKE
CAPCOM EN EL SALVAJE OESTE



ED ANNUNZIATA
PADRE DE DELFINES

CALL OF DUTY
BLACK OPS 6
La guerra es muy golfa



HOBBY

C O N S O L A S

Nº 399

SILENCIO, SE JUEGA

**KONAMI
RESURGE
DE LA
NIEBLA**

Silent Hill 2
Metal Gear Solid Δ:
Snake Eater
Suikoden I & II
HD Remaster...

POR 800 €

**PS5
PRO**



¡La consola
más cara
del mundo!

ANALIZADOS

ASTRO BOT

THE LEGEND OF
ZELDA: ECHOES
OF WISDOM

STAR WARS
OUTLAWS

WARHAMMER
40.000: SPACE
MARINE II

BLACK
MYTH:
WUKONG



ANIVERSARIO

TONY HAWK

25

AÑOS DEL
SKATER
BOY



DRAGON BALL
parking! ZERO

El juego definitivo de la serie que marcó nuestras vidas

DRAGON BALL Sparking ZERO

11 OCTUBRE 2024



12
www.pegi.info

©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation ©Bandai Namco Entertainment Inc.
©2024 Sony Interactive Entertainment LLC. The "PS" Family logo, "PlayStation", "PS5" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft the Xbox Sphere mark the Series X logo Series S logo Series XIS logo Xbox One Xbox Series X Xbox Series S and Xbox Series XIS are trademarks of the Microsoft group of companies.
©2024 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

PS5

XBOX SERIES X|S

STEAM



BANDAI NAMCO



**RAFAEL
AZNAR**

Redactor jefe
de Hobby Consolas

✉ hobbyconsolas@axelspringer.es
✂ @Rafaikkonen

Miles de kilómetros sin ti y nuestro camino se cruza al fin

Hobby Consolas y Bola de Dragón fueron uña y carne en los añorados años 90. Quien era fan de la revista lo era también del manganime de Akira Toriyama. Tanto como para que muchos números se vendieran indisociablemente junto a aquellas míticas cintas de video. No nos importaba (y, aquí, hablo como viejo lector, y no como actual redactor) pagar casi el doble de pesetas en esos meses para poder disfrutar en casa de películas como *Fusión* o *El ataque del dragón*. Un servidor vio *Estalla el duelo* más de medio centenar de veces, sin exagerar. La batalla contra Broly me alucinaba tanto como la canción de las bonitas amapolas rojas con la que se desgañitaba Krilin.

Más de 30 años después, ambos iconos noventeros siguen volando siempre arriba. Pero el amor se rompió de tanto usarlo y, desde octubre de 1997, cuando se lanzó *Final Bout* (que, pese a su mala fama, mi hermano y yo quemamos junto a un amigo en la primera PlayStation), Goku y compañía no habían vuelto a protagonizar una portada de Hobby Consolas, a pesar de que ha seguido habiendo infinidad de videojuegos,



algunos de tanta calidad como *Kakarot*, *FighterZ*, *Budokai* o *Budokai Tenkaichi*.

Hasta hoy, porque tengo el honor de proclamar una nueva fusión de una revista histórica con el rey mono del manga. Ha costado sacarla adelante casi tanto como les costó a Goku y Vegeta clavar la danza de la fusión para dar a luz (y a fuego y destrucción) a Gogeta, pero, con ayuda de las habichuelas mágicas y del inminente *Sparking! Zero*, la niñez ha vuelto a mi mente otra vez y he recordado lugares hechos para soñar. Como aquéllos que mostraban las páginas de la revista mientras muchos aspirantes a supersaiyan de segundo nivel fantaseábamos con lanzar ondas vitales o salvar Namek.

Y éste es sólo el primer plato del menú nostálgico de este otoño. El mes que viene, la revista alcanzará el número 400, y ya estamos trabajando en una serie de contenidos especiales con los que volver a ser ese niño que olvidó crecer y recordar que siempre habrá un motivo para sonreír. Como en los 90, cuando, juntas, *Hobby Consolas* y *Bola de Dragón* podían romper un iceberg. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor jefe [web]

Hay mucha indignación con PS5 Pro, sobre el precio, sin juegos nuevos, el lector... Coincido con muchas quejas, en especial la ausencia del lector y el mensaje que manda a los que aún compramos en físico. Pero se nos olvida que nosotros también podemos mandar un mensaje de vuelta.

✉ alberto.lloret@axelspringer.es
✂ @AlbertoLloretPM



DAVID ALONSO
Colaborador

Mira que empecé a ver la presentación oficial de PlayStation 5 Pro con la tarjeta de crédito en la mano, pero, cuando vi la imagen del precio oficial de 800 euros, me salió, instintivamente, romperla corriendo, por si acaso. En fin, que ahora toca pedir un duplicado al banco y esperar a una posible rebaja de la consola...

✂ @Davealonsoh



DANIEL QUESADA
Jefe de sección [web]

¿Sabéis qué son los "juegos confort"? Son ésos que te conoces de memoria, pero a los que vuelves una y otra vez porque te sientes como en casa, a veces porque te recuerdan a tu infancia. Creo que *Marvel vs Capcom Fighting Collection: Arcade Classics* va a ser uno de ellos. ¡Menudo recopilatorio!

✉ daniel.quesada@axelspringer.es
✂ @Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Aunque se llevaba rumoreando desde hace tiempo, el lanzamiento de *The Spectrum* me ha sorprendido por el intachable catálogo de juegos incluido en memoria: *Where Time Stood Still*, *The Great Escape*, *Head Over Heels*, *Target Renegade*, *Fairlight*, *Jack The Nipper* y joyas españolas como *Army Moves* y *Phantis*. Bravo.

✂ @YeOldeNemesis



ÁLVARO ALONSO
Redactor

Dado que varios compañeros han hablado de lo mismo y no quiero aburrirlos con la misma cantinela, me he dejado embargar por el espíritu poético de Jin Sakai: Las rosas son rojas
Las violetas son azules
PS5 Pro cuesta un pastizal
¿En Sony se piensan que soy burgués?

✉ alvaro.alonso@axelspringer.es
✂ @alvaroalone_so

SUMARIO Nº 399

- 6 ACTUALÍZATE**
- 20 EL SENSOR**
- 24 REPORTAJE**
Dragon Ball: Sparking! Zero
- 32 REPORTAJE**
Konami reemerge de entre la niebla
- 43 ANÁLISIS**
 - 44** Astro Bot
 - 46** The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom
 - 48** Star Wars Outlaws
 - 50** Warhammer 40.000: Space Marine II
 - 51** El Escudero Valiente
 - 52** Emio - El Sonriente: Famicom...
 - 53** Dead Rising Deluxe Remaster
 - 53** Epic Mickey: Rebrushed
 - 54** Black Myth: Wukong
 - 54** Visions of Mana
 - 55** HP: Campeones de quidditch
 - 55** NBA 2K25
 - 56** Age of Mythology: Retold
 - 56** Shadow of the Ninja - Reborn
 - 57** Bakeru
 - 57** Gori: Cuddly Carnage
 - 58** Contenidos descargables
- 60 REPORTAJE**
La nueva vieja generación
- 70 REPORTAJE RETRO**
Tony Hawk's Pro Skater
- 76 RETRO HOBBY**
 - 76** JUEGO Gun.Smoke
 - 78** HISTORY Ed Annunziata
- 80 TELÉFONO ROJO**
- 85 AVANCES**
 - 86** Call of Duty: Black Ops 6
 - 88** Metaphor: ReFantazio
 - 90** Sonic X Shadow Generations
 - 91** Super Mario Party Jamboree
 - 92** Neva
 - 93** Unknown 9: Awakening
- 94 EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA**
- 98 MIS SUFRIMIENTOS FAVORITOS**
Bravely Default

24 REPORTAJE



DRAGON BALL: SPARKING! ZERO

Goku y compañía no pueden consentir que el mundo sea una ruina y darán batalla en el nuevo *Budokai Tenkaichi*

60 REPORTAJE



LA NUEVA VIEJA GENERACIÓN DE CONSOLAS

Este otoño, Sony y Microsoft pondrán a la venta nuevos modelos de PS5 y Xbox Series X-S

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

f www.facebook.com/hobbyconsolas
X @Hobby_Consolas

Instagram <https://www.instagram.com/hobbyconsolas/>
YouTube <http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV>



HOBBY CONSOLAS
EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC,
Mac, tablet o smartphone.

➔ Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra
en es.zinio.com y www.kioskoymas.com

32 **REPORTAJE**

KONAMI REEMERGE DE ENTRE LA NIEBLA

La compañía de la ola va
a disipar cualquier grisura
con revisiones de *Silent
Hill 2*, *Metal Gear Solid 3* o
los dos primeros *Suikoden*



44 **ANÁLISIS**

ASTRO BOT

Este plataformas 3D para PS5 es ya uno de los mejores
y más sentidos tributos de la historia del videojuego



70 **REPORTAJE**

TONY HAWK'S PRO SKATER

Hace veinticinco años, Activision se subió a un monopatín
para dar pie a una de las sagas deportivas más icónicas



86 **AVANCE**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 6

El general del shooter bélico
desembarca en Xbox Game Pass



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

[store.axelspringer.es/collections/
suscripciones-hobby-consolas](https://store.axelspringer.es/collections/suscripciones-hobby-consolas)

12 NÚMEROS
por sólo **39€**



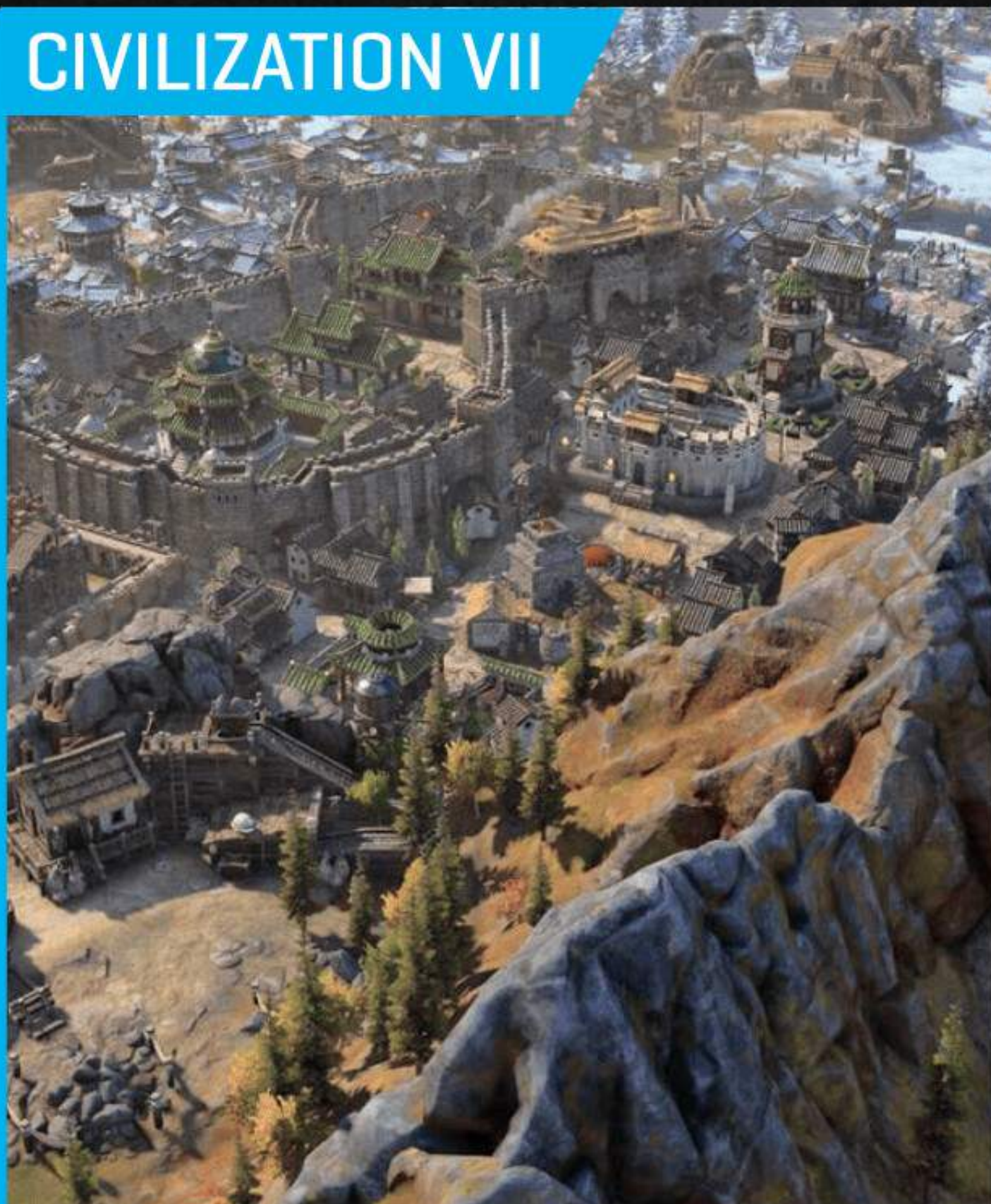
Y, DE REGALO,
TAZA EXCLUSIVA HOBBY CONSOLAS VINTAGE

➕ Acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Más

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las 10 noticias más relevantes del último mes >>

CIVILIZATION VII



Del triplete de grandes juegos que 2K lanzará en 2025, *Civilization VII* es el único que, de momento, tiene fecha concreta. Será el 11 de febrero cuando podamos disfrutar de la nueva entrega de la veterana saga de estrategia de Firaxis, tanto en PS5, Xbox Series X-S y PC como en PS4, One y Switch, con multijugador cruzado. Eligiendo entre un gran número de líderes históricos, deberemos construir un imperio que resista el paso del tiempo, a lo largo de muchas eras.

BORDERLANDS 4



Tras el sonado fracaso de la adaptación cinematográfica, los ánimos a cuenta de *Borderlands* estaban por los suelos, pero Gearbox los ha levantado con el anuncio de la cuarta entrega numerada, que repartirá plomo en PS5, Xbox Series X-S y PC en una fecha por determinar, entre abril y diciembre de 2025. No se han dado detalles de qué tipo de novedades incluirá, pero podéis esperar tiroteos cooperativos más locos que nunca, cantidades montañosas de botín...

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2K Games	Concord	Towerborne	Juegos de terror	Recopilatorios	Cine y televisión	Sniper Elite: Resistance	Deliver At All Costs	Dying Light: The Beast	Crimson Desert
Página 6	Página 8	Página 9	Página 12	Página 13	Página 14	Página 15	Página 16	Página 16	Página 18

MAFIA: THE OLD COUNTRY



La cuarta entrega de *Mafia*, que cambiará la numeración por el subtítulo de *The Old Country*, también será específica de PS5, Xbox Series X-S y PC, con una horquilla de lanzamiento aún por definir en primavera, verano u otoño. Se darán detalles más concretos este mes de diciembre, pero, de momento, ya se sabe que la historia se ambientará en la Sicilia de principios del siglo XX, así que la ambientación rural promete ser muy distinta a la de sus predecesores.

1

ANUNCIOS ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC - PS4 - ONE - SWITCH

2K se pertrecha para un gran 2025

Tras un par de años sin producciones demasiado rompedoras, el sello de Take-Two Interactive dará lo mejor de sí el próximo año con un trío de ases

La Gamescom siempre deja un buen reguero de anuncios y, aunque vamos con un poco de desfase por cómo cuadró nuestro calendario editorial, a lo largo de las sucesivas secciones de este número de la revista, hemos hecho un repaso de los juegos más importantes que se mostraron en la feria alemana y en un Nintendo Direct de third parties e indies que se emitió días después.

Con diferencia, lo mejor de la Gamescom fue la revitalización de 2K, una compañía que, desde la pandemia, no se ha prodigado mucho en juegos inéditos, y menos aún si hablamos de superproducciones llamadas a vender a espuestas. Ha habido juegos como *Marvel's Midnight Suns*, los *NBA 2K* de rigor o *The Quarry*, pero esperábamos más del segundo sello más importante de Take-Two Interactive después de Rockstar.

Por suerte, parece que, en 2025, vamos a ver de nuevo la mejor versión de la compañía. No en vano, hay ya confirmados tres juegos que son continuaciones de sagas

muy punteras que llevaban un lustro o más en el dique seco.

El pistoletazo de salida lo dará *Civilization VII*, del que ya se habían dado detalles en el Summer Game Fest y que se lanzará el 11 de febrero. Pero, aunque se sabía que estaban en desarrollo, aún estaban pendientes los anuncios oficiales de los nuevos episodios de *Borderlands* y *Mafia*. Pero ya no, porque la conferencia presentada por el omnipresente Geoff Keighley se abrió con *Borderlands 4* y se cerró con *Mafia: The Old Country*.

Ambos juegos están previstos para 2025, únicamente para PS5, Series X-S y PC (a diferencia del intergeneracional *Civilization VII*). Es verdad que se mostraron con sendos tráilers cinematográficos, así que no se han visto los gráficos reales ni la jugabilidad, pero los dos están llamados a hacer grandes cosas, con la peculiaridad de que *Mafia* narrará nada menos que los orígenes de la camorra. Ahora, la duda es saber si la cuarta entrega de *BioShock* se sumará a la utopía que promete ser 2025. ■

BORDERLANDS 4 Y MAFIA: THE OLD COUNTRY ESTÁN PREVISTOS PARA 2025 Y SÓLO PARA PS5, SERIES Y PC



NUEVOS DATOS

■ PS5 - PC

Crónica de una muerte anunciada

Concord se lanzó el 23 de agosto, pero fracasó de manera tan estrepitosa que, el 6 de septiembre, Sony cerró los servidores y reembolsó el dinero a los pocos compradores

La moda de los juegos como servicio pensados para perdurar en el tiempo a golpe de actualización periódica hace tiempo que se agotó. Siguen triunfando unos pocos nombres, como *Fortnite*, *GTA Online*, *League of Legends*, *Final Fantasy XIV* o *Call of Duty*, pero, hoy en día, apenas queda nada que repartir de ese pastel. Por eso, sigue sorprendiendo el empujamiento de muchas compañías en tratar de rebañar alguna migaja.

La inmensa mayoría de aspirantes que llegan al mercado fracasan casi al instante, especialmente si se apuesta por la fórmula de los disparos competitivos. El ejemplo definitivo ha sido *Concord*. Pese al inesperado éxito de *Helldivers II*, cabía esperar que Sony errara el tiro con este hero shooter. Lo que no imaginaba nadie es que el cargador fuera a durar sólo dos se-

manas, pues el juego se estrenó el 23 de agosto... y cesó su actividad el 6 de septiembre, debido a la nula afluencia de público (y eso que no sólo salió en PS5, sino también en PC, para asegurar una mayor base de usuarios). No se han dado cifras de venta oficiales, pero baste con saber que sólo 69 personas llegaron a obtener el trofeo de platino y que, en Steam, el máximo de jugadores simultáneos fue de 697.

Como consecuencia, Sony retiró *Concord* de las tiendas sin titubear y reembolsó el dinero a los pocos compradores. Hay que recordar que costaba 40 euros, frente a la "gratuidad" de rivales como *Overwatch*, *Apex Legends* o *Fortnite*. En teoría, se va a pensar qué hacer con el juego, pero sería extraño verlo renacer. Al fin y al cabo, Sony ya había cancelado el proyecto online de *The Last of Us*... ■



GARANTÍA DE NAUFRAGIO

En 2024, también ha habido otras grandes editoras que han pinchado en hueso intentando vender la moto de su juego como servicio. Square Enix se tiró a la piscina con *Foamstars*, un juego al que ni siquiera salvó el hecho de regalarse con PS Plus, aunque se va a intentar reflotarlo haciéndolo free-to-play. Por su parte, Warner Bros se pegó un tiro con *Suicide Squad: Kill the Justice League*, y eso que Rocksteady venía de hacer la saga *Batman Arkham*. Y qué decir de Ubisoft, que ha sacado *Skull and Bones* y *Xdefiant*, ambos igual de intrascendentes.



FOAMSTARS



SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE



SÓLO 69 PERSONAS
LLEGARON A LOGRAR EL
TROFEO DE PLATINO Y,
EN STEAM, EL MÁXIMO
DE JUGADORES SIMUL-
TÁNEOS FUE DE 697

CE LEAGUE



SKULL AND BONES



3

El nuevo juego de Stoic nos convierte en ases, unos héroes que deben dar matarile a los monstruos que acechan una torre donde se refugia la humanidad.



NUEVOS DATOS

XBOX SERIES X/S - PC

Una torre erigida en honor al rol de acción

Towerborne, de los creadores de *The Banner Saga* y editado por Microsoft, ya está en acceso anticipado en PC

Desde hace años, Microsoft ha tenido muy buen ojo para aliarse con equipos indies y publicar sus juegos bajo el sello de Xbox Game Studios, aunque esos estudios no sean de su propiedad. Y ya hay otra de esas asociaciones que está dando que hablar: la rubricada con Stoic Studio, responsable de la vistosa y táctica trilogía de *The Banner Saga*.

El nuevo juego del estudio texano se llama *Towerborne* y es un caso un poco particular, por dos motivos. Por un lado, a pesar de que lo editará Microsoft, inició su andadura con un acceso anticipado en Steam el 10 de septiembre. Por otro lado, cuando se

lance la versión definitiva en 2025, será un juego gratuito, pero la versión de acceso anticipado cuesta 25 euros.

En cualquier caso, este primer atisbo del juego ha causado una grata impresión, tanto por su jugabilidad como por su preciosa estética. En ese sentido, Stoic ha mantenido un estilo pictórico más o menos continuista respecto a sus trabajos previos, pero, para la parte jugable, se ha reinventado, al cambiar los turnos por unos combates de fantasía medieval en tiempo real y con cooperativo a cuatro bandas, en la línea de beat'em ups como *Dragon's Crown*. No conviene perder de vista esta altísima torre. ■



HOBBY CONSOLAS PARA MERIDIEM

EMOTIVIDAD CON FORMA DE PEGATINAS Y RECORTES

Próximamente, Meridiem lanzará en formato físico *A Tiny Sticker Tale* y *Papetura*, dos aventuras indies que tienen en común su encantadora forma de jugar con el papel: el primero, a base de cromos; el segundo, a recorte limpio

Meridiem continúa haciendo un esfuerzo colosal por traernos en formato físico infinidad de juegos que, en su momento, sólo salieron en digital. Y, este otoño, en el plazo de menos de un mes, van a coincidir dos indies que tienen en común el hecho de apoyarse en elementos de papel, pero con estilos distintos.

El primer juego en sacar la tijera será *A Tiny Sticker Tale*, del pequeño estudio mexicano Ogre Pixel, que nos hará pegarnos a la pantalla el 10 de octubre. Hablamos de un juego que se estrenó en formato digital hace justo un año y que basa su propuesta en los álbumes de cromos, algo que todo hijo de vecino ha disfrutado con deleite en algún momento de su vida. Así, la aventura nos pone en las diminutas botas de Flynn, un burrito que debe emprender un viaje por Isla Figori, un bello y mágico escenario lleno

de pequeños obstáculos y puzzles que superar. Para ello, hay que transformar cualquier elemento del entorno, como objetos o personajes, en pegatinas, para colocarlas de manera creativa y desbloquear las soluciones. Por ejemplo, para superar un río, hace falta crear un puente, pero, entre medias, es posible crear una pegatina de una caña y sacar del agua una buena trucha. Recolectar todas las pegatinas disponibles es un reto en sí mismo, como cuando, de pequeño, tratabas de completar ese álbum de cromos de la liga de fútbol o de tu serie de televisión favorita.

Unas semanas después, el 5 de noviembre, será *Papetura* quien tire de papiroflexia. En este caso, hablamos de una aventura que se estrenó en formato digital en 2021, pero nunca es tarde si la dicha es buena para tener una pequeña joya en su imprescindible caja. Creada por el diseñador Tomasz Osta-

fin (gran amante de la creación de escultura hechas con papeles de todo tipo y pegamento) e inspirada por clásicos como *The Neverhood* o *Machinarium*, así como por las películas de Studio Ghibli, esta aventura está elaborada exclusivamente por recortes de papel pegados sobre un escenario fotográfico, con una sensación de diorama potenciada por fuertes contrastes de luz y sombra. Así, el protagonista es un ser llamado Pape, quien, tras escapar de una prisión floral, se tropieza con la pequeña Tura, un ser mágico a quien debe brindar su protección mientras se las ven con monstruos que aspiran a quemar hasta los cimientos su mundo de papel. Eso da pie a un desarrollo de tipo point and click con puzzles, de modo que la historia se cuenta a través de las animaciones y el sonido, sin que haya diálogos. Al lado de esta joya, un origami es un cacho de papel. ■

A TINY STICKER TALE



■ Cualquiera de los objetos que pueblan los escenarios de *A Tiny Sticker Tale* es susceptible de convertirse en una simpática pegatina con la que, luego, superar diversos rompecabezas y retos.

A TINY STICKER TALE



PAPETURA



PAPETURA



■ La estética de *Papetura* es única en su especie, pues absolutamente todo está hecho con recortes de papel, con un acompañamiento de luces y sombras.

A TINY STICKER TALE



UN CUENTO QUE SERÁ LA ALEGRÍA DE LA HUERTA

El 10 de octubre, llegará a las tiendas la edición física de *A Tiny Sticker Tale*, denominada *Magic Book Edition*. Disponible en exclusiva para Switch a un precio de 29,99 euros, esta versión incluirá varios contenidos que acompañarán a la tarjeta de juego y harán las delicias hasta del más huraño. Por un lado, se incluirá un libro de arte con numerosas ilustraciones a todo color, casi como si de un cómic juvenil se tratara. Por otro lado, habrá un set de seis pegatinas que será todo un homenaje a las que protagonizan el propio juego, a cada cual más adorable, especialmente las que muestran a sus animalitos antropomorfos.

PAPETURA



UNA EDICIÓN RECORTADA CON MUCHO CARÍO

El 5 de noviembre, será el turno de la versión física de *Papetura*, que estará disponible tanto para PlayStation 5 como para Switch, a un precio de 26,99 euros. Con la denominación de *Craft Edition*, este pack incluirá el juego, bien en Blu-ray o en tarjeta, según la plataforma elegida, así como tres elementos muy apetitosos. Para empezar, la propia caja del juego estará envuelta por una funda especial con un diseño exclusivo. Y, en el interior, habrá un libro de arte que desglosará todas las bondades papeleras del juego, así como un código para descargar la genial banda sonora, firmada por el artista Tomas Dvorak, alias Floex.



THE DARK PICTURES: DIRECTIVE 8020 (2025)



LITTLE NIGHTMARES III (2025)



REANIMAL (SIN FECHA)



NUEVOS DATOS

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC - PS4 - XBOX ONE - SWITCH

Terror endogámico entre Tarsier Studios y Supermassive Games

El equipo sueco ha anunciado *Reanimal*, muy parecido a *Little Nightmares*, una IP de la que ahora se ocupa el equipo inglés, que también tiene entre manos *Directive 8020*, el quinto episodio de *The Dark Pictures*

En los últimos años, Supermassive Games y Tarsier Studios han hecho mucho por el terror. Y, curiosamente, ambos estudios van a ver próximamente cómo sus criaturas son alimentadas por otros.

En el caso del primero, con *Until Dawn*, inició una fórmula de terror cinematográfico y con bifurcaciones narrativas que ha tenido y sigue teniendo mucho recorrido. Pero la IP pertenecía a Sony, así que el inminente remake para PS5 y PC (del que os hablamos unas páginas más adelante) no ha corrido a su cargo. Sí lo hará, en cambio, *The Dark Pictures: Directive 8020*, del que por fin se han dado detalles. El quinto juego de la antología de terror de Bandai Namco (sucesora espiritual de *Until Dawn*),

que dará comienzo a su segunda temporada, será ya sólo para PS5, Xbox Series X-S y PC, y se estrenará en 2025. Y lo cierto es que, al menos estéticamente, su terror espacial a bordo de una nave recuerda a *Dead Space* y *The Callisto Protocol*. La gracia aquí estará en que los enemigos serán alienígenas capaces de imitar a sus presas.

En 2025, Supermassive y Bandai Namco también lanzarán *Little Nightmares III*, en este caso para todas las consolas actuales, incluida Switch. No obstante, en este caso, eso supone la cesión al estudio inglés de una IP que fue iniciada por Tarsier Studios... que no se ha quedado de brazos cruzados y ha anunciado, en asociación con THQ

Nordic, *Reanimal*, un juego para PS5, Series X-S y PC que, si bien no tiene aún fecha estimada, es tremendamente parecido al citado *Little Nightmares III*. No en vano, ambos juegos apostarán por un tipo de terror muy similar, que será una oscura representación de las pesadillas infantiles. Y, en ambos casos, será con un cooperativo a dobles como novedad (tanto local como online en el caso de *Reanimal* y únicamente online por lo que respecta a *Little Nightmares*).

Desde luego, será interesante ver cuál de esas dos fórmulas funciona mejor: si la original adoptada por otro equipo de desarrollo... o la imitadora engendrada por el mismo. Son los misterios del terror. ■

5



NUEVOS DATOS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Festín recopilatorio de clásicos de la lucha de Capcom y sus socias

La compañía nipona ha sacado un pack de siete cruces con Marvel y ha anunciado otro con ocho juegos más

Hemos perdido la cuenta de cuántos recopilatorios de lucha ha sacado Capcom en los últimos años. Que si *Street Fighter 30th Anniversary Collection*, que si *Capcom Fighting Collection*... Por si eran pocos, la abuela de Osaka ha parido de nuevo con otras dos antologías que incorporan multijugador online y que harán las delicias de los amantes de la lucha a la vieja usanza.

Para empezar, desde el 12 de septiembre, está disponible en PS4, Switch y PC *Marvel vs Capcom Fighting Collection: Arcade Classics*, un pack que también tendrá una edición física el 22 de noviembre y que llegará a Xbox One en 2025. Los siete

juegos que incluye son *X-Men: Children of the Atom*, *Marvel Super Heroes*, *X-Men vs Street Fighter*, *Marvel Super Heroes vs Street Fighter*, *Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes*, *Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes* y el beat'em up *The Punisher*.

Por otra parte, se ha anunciado, para 2025, *Capcom Fighting Collection 2*, un recopilatorio más ecléctico que conformarán ocho juegos. Serán *Capcom vs SNK: Millennium Fight 2000 Pro*, *Capcom vs SNK 2: Mark of the Millennium 2001*, *Capcom Fighting Evolution*, *Street Fighter Alpha 3 Upper*, *Power Stone*, *Power Stone 2*, *Project Justice* y *Plasma Sword: Nightmare of Bilstein*. Round 500, fight! ■



94

es la nota media en Metacritic de *Astro Bot*, el segundo juego mejor valorado de 2024, tras *Elden Ring: Shadow of the Erdtree*

30.000.000

de dólares ha recaudado la película de *Borderlands*... cuando sólo la producción costó 115 millones



2.200.000

palabras tiene el libreto de *Kingdom Come: Deliverance II*, según su director y guionista, Daniel Vavra



10

millones de unidades de *Black Myth: Wukong* se vendieron en tan sólo tres días



Las cifras del mes



106.000

usuarios simultáneos ha llegado a acumular *Deadlock*, el nuevo juego de Valve, en su fase de prueba cerrada

2

millones de jugadores tuvo *Warhammer 40.000: Space Marine II* en su primera semana



gamescom

335.000

visitantes de 120 países acudieron a la *Gamescom*, celebrada en Colonia en agosto

60 ICEX

empresas españolas estuvieron presentes en la Gamescom, gracias a una iniciativa de ICEX

SONIC 3: LA PELÍCULA ■ CINE (20 DE DICIEMBRE)



■ La tercera película de Sonic será ideal para ir al cine en familia estas Navidades y, encima, promete potenciar las ventas de Sonic X Shadow Generations.

UNA PELÍCULA DE MINECRAFT ■ CINE (2 DE ABRIL)



SECRET LEVEL ■ PRIME VIDEO (10 DE DICIEMBRE)



LIKE A DRAGON: YAKUZA ■ PRIME VIDEO (24 DE OCTUBRE Y 1 DE NOVIEMBRE)



6

ESTRENOS ■ CINE - PRIME VIDEO

Erizos, bloques pixelados, yakuzas y un mix para el cine y la televisión

En las últimas semanas, se han mostrado los primeros tráilers de *Sonic 3*, *Minecraft* o *Like a Dragon: Yakuza*, además de anunciarse la prometedora *Secret Level*

Sigue habiendo algún que otro chasco de cuando en cuando, como el reciente de *Borderlands*, pero las adaptaciones de sagas de videojuegos al cine y la televisión ya no son como antes, cuando la única elección era entre susto o muerte. Hoy en día, muchas salen mejor que bien. Y, con esa ola de optimismo, en las últimas semanas se han mostrado por primera vez algunos proyectos que apuntan grandes maneras.

El más inminente es *Like a Dragon: Yakuza*, que adaptará a la televisión las desventuras de Kazu-

ma Kiryu, el honorable mafioso de Sega, que protagonizará una serie de Prime Video de seis capítulos, divididos en dos tandas.

Y no es lo único que Amazon tiene en cartera para este otoño. El 10 de diciembre, llegará a su plataforma de streaming *Secret Level*, una serie de animación adulta que se acaba de anunciar y cuyos episodios estarán inspirados en quince sagas de videojuegos, como *Mega Man*, *Pac-Man*, *Sifu*, *Armored Core* o *God of War*. Casi nada.

Ahora bien, algo nos dice que el gran pelotazo de este final de año

será *Sonic 3: La película*, que se estrenará en cines el 20 de diciembre. El primer tráiler nos ha dejado entusiasmados, con un brutal Shadow al que pondrá voz Keanu Reeves en la versión original.

Peor recepción ha tenido el primer anticipo de *Una película de Minecraft*, la adaptación de imagen real de la obra de Mojang con Jason Momoa y Jack Black, que está prevista para el 2 de abril. Pero habrá que esperar. También parecía que la primera película de *Sonic* iba a ser un desastre absoluto y resurgió cual erizo fénix. ■



■ Harry Hawker volverá a empuñar las armas en este juego de disparos, cuyo guión será paralelo al de *Sniper Elite 5*.



ANUNCIO ■ PS5 - SERIES - PS4 - ONE - PC

La resistencia francesa contra el III Reich

Rebellion apunta a 2025 para disparar *Sniper Elite: Resistance*

Se sabía que Rebellion estaba trabajando en una nueva IP como *Atomfall*, para marzo, pero no imaginábamos que eso fuera compatible con que en 2025 también tenga previsto lanzar *Sniper Elite: Resistance*. El estudio británico acaba de anunciar esta nueva entrega de su famosa saga de francotiradores ambientada en la II Guerra Mundial, que, si bien será multiplataforma, estará en Xbox Game Pass desde el primer día, igual que el propio *Atomfall*.

El juego nos adentrará en la Francia profunda, desde donde deberemos luchar contra los nazis. El desarrollo será continuista, sin que falte la célebre cámara de rayos X, pero habrá modos para dar y regalar: campaña (que tendrá cooperativo), Invasión del Eje (se podrá entrar en la partida de otro jugador), Misiones de propaganda (eventos independientes), Supervivencia (un cooperativo a tres bandas contra oleadas) y Competitivo (para dieciséis personas). ■



EL JUEGO COMO SERVICIO ES EL FUTURO (TIMO DIGITAL III)

Con cada mes que pasa, esta columna empieza a parecerse cada vez más a un "desmontando bulos" de ésos que tan de moda están últimamente... Pero es que me lo están poniendo a huevo con todo lo que está pasando últimamente. El último chiste sólo ha durado dos semanas. Sí, me estoy refiriendo a *Concord*. Desde el comienzo de la actual generación, muchas compañías se han querido subir a la quimera de los juegos como servicio, es decir, títulos con actualizaciones de contenido regulares para mantener a la audiencia enganchada y con los que, además, se pretendía seguir la estela de *Fortnite* y otros éxitos similares.

Sony presentó unos ambiciosos planes al respecto, con una clara apuesta en este segmento, e incluso reafirmó su intención de acelerar las cosas con la compra de Bungie. Pero una cosa es lo que uno quiere y otra, la realidad del mercado. Desde que anunció estos planes, Sony ha cancelado al menos seis de estos juegos como servicio. El más sonado de todos fue la experiencia multijugador de *The Last of Us*, con reculada del estudio incluida, al afirmar que va a hacer lo que mejor sabe: experiencias para un jugador (y eso que el modo Facciones o los modos online de *Uncharted 4* eran buenos). De repente, ese "futuro" del videojuego, que pasaba por experiencias vivas online, ha entrado en crisis, como otras tantas cosas actualmente en el sector. Los

ejemplos son numerosos, y ahí está *Suicide Squad* para recordar que un estudio reputado que ha hecho grandes juegos no tiene por qué tener éxito en ese reñidísimo campo. Otra lectura es que los jugadores están hartos de esa fórmula, salvo que la propuesta añada algo atractivo, como ha sido la excepción de *Helldivers II*.

Concord ha durado online dos semanas exactas, un periodo muy inferior al de otros sonados fracasos, como *CrossfireX*, *The Day Before* o *Radical Heights*. Al menos, Sony ofrecerá el reembolso a los que compraron el juego y valora qué hacer con él (quizá volverlo gratuito sea una posibilidad). El problema de fondo es que se ha lanzado un mensaje que no es cierto. Este tipo de juegos no son el futuro de la industria, aunque les gustaría, y *Astro Bot* lo ha rematado. Frente a las 25.000 copias que se estima que se han vendido de *Concord* en todo el mundo, sólo en Reino Unido, el juego de Team Asobi ha vendido más unidades en físico, a lo que hay que sumar las digitales... y las del resto del mundo. Es un mensaje que, espero, recuerde a más de un gerifalte que el público es soberano, que decide a qué se juega... y que, si le ofreces cosas que no quiere, lo más fácil es que te las comas con patatas, por mucho futuro que sean. Pero, sobre todo, el éxito de *Astro Bot* ha recordado que el jugador de consola sigue queriendo grandes aventuras e historias que nos hagan sentir lo que muchos juegos online no logran. ■



“El público es soberano y, si le ofreces cosas que no quiere, lo más fácil es que te las comas con patatas, por mucho futuro que sean”

8

ANUNCIO ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

Destinatario ausente: su paquete no se ha podido entregar

Deliver At All Costs será un disparatado juego en el que hacer de mensajero sin escrúpulos

La combinación de videojuegos y entrega de cosas a domicilio ha tendido históricamente al arcade disparatado. Hoy en día, ya no hay juegos como *Paper Boy* o *Radikal Bikers*, así que nos congratulamos de que vaya a existir *Deliver At All Costs*, una creación del equipo sueco Far Out Games que nació como un proyecto escolar y que editará Konami (con Meridiem a cargo de la edición física en nuestro país), que ha encontrado un filón en la escena indie, como ya vimos con *Cygni*.

Con un espíritu de experimentación a lo sandbox, este juego nos convertirá en Winston Green, un iracundo mensajero que, al volante de diversos vehículos (aunque también habrá momentos a pie), deberá repartir cosas tan estrambóticas como peces espada, cohetes o bombas nucleares a punto de estallar. Así, la acción se presentará desde una perspectiva isométrica e incluirá todo tipo de locuras mientras damos volantazos por entornos semiabiertos altamente destructibles: avalanchas de piedras que esquivar, vuelos con ayuda de un ramillete de globos, ciudadanos que se comportarán de forma impredecible... Todo eso entroncará con una ambientación en los Estados Unidos de 1959 que se hará notar en la estética, la música, la interfaz...



9

ANUNCIO ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PS4 - XBOX ONE - PC

Tendréis que penetrar en el antro de la bestia

Techland ha anunciado *Dying Light: The Beast*, una aventura protagonizada por Kyle Crane y ambientada en un área rural



■ Todas las mecánicas de la saga estarán presentes: el parkour, el ciclo día-noche, el cooperativo a cuatro bandas, el todoterreno...

Se suponía que Techland estaba trabajando en una expansión de *Dying Light 2*, pero el estudio polaco cambió de idea debido a las filtraciones y, finalmente, va a sacar una nueva aventura independiente, aunque los poseedores de la edición definitiva del juego de 2022 podrán obtenerla sin coste.

Dying Light: The Beast, que aún no tiene fecha prevista y durará unas dieciocho horas, vendrá a ser algo similar a lo que hizo Sony con *Uncharted: El legado perdido* o *Marvel's Spider-Man: Miles*

Morales. Así, el protagonista será Kyle Crane, el héroe del primer juego, que, tras escapar de un cautiverio de trece años de experimentos, podrá dar rienda suelta a un nuevo poder que le permitirá liberar la bestia que lleva dentro.

La aventura estará ambientada en Bosque Castor, una región rural con numerosos paisajes naturales, aldeas y complejos industriales. Pero, por allí, no sólo camparán a sus anchas los zombis, sino también una misteriosa criatura que tiene la caza como gran afición.



CON LA NUEVA PS5, YO "PROTESTO", SEÑORÍA

A media mañana, para desengrasar un poco la cabeza, me gusta bajar al bar de al lado y tomarme un cafetín, quizá con una tostada. Recuerdo cuando hacía eso y me salía por unos 2 euros pelados. Lejos queda aquello, en unos tiempos en los que no bajas de los 3 euros ni de milagro, al menos en Madrid. Todo sube, sí, pero algunas cosas duelen y son más descabelladas que otras.

Me estoy refiriendo, claro, al caso de PlayStation 5 Pro, que ha provocado una catarata de reacciones en estas semanas. No tanto por su rendimiento, que no dudo que pueda llegar a ser impresionante (aunque, por ahora, genere memes de gente intentando vislumbrar las diferencias con el modelo normal), sino por el precio de 800 euros. Es, con diferencia, la consola más cara de Sony, por encima de esos 600 euros que costó PS3 en su momento. Habrá quien diga que, con la inflación, en realidad son precios parecidos, pero recordemos que aquella máquina incluía un entonces novedoso reproductor de Blu-Ray. PS5 Pro no trae lector. Si quieres uno, paga 120 euros extra.

Eso supone un peligroso precedente... Y doble, además. Por un lado, que ni siquiera exista un modelo con disco de esa versión Pro es una declaración de intenciones por parte de Sony: el formato físico importa cada vez menos, hasta el punto de que empieza a ser un extra, como poner alerones en un coche. ¿Os acordáis,

precisamente en la época de PS3, de cuando lo raro era tener un juego únicamente en formato digital?

El otro punto de inflexión es el precio. Hasta no hace mucho, pagar más de 400 o, como mucho, 500 euros por una consola parecía descabellado. ¡Ni te cuento ya 600 o 700! Pero la crisis del covid, la ausencia de componentes y, por qué no decirlo, la falta de competencia que sufre Sony (sí, Microsoft y Nintendo están ahí, pero cada vez más juegan a una estrategia diferente) han hecho posible que hayamos llegado a este entuerto.

Los especialistas dicen que, para el usuario muy fan de Sony, la subida de precio no será tan grave, pero... ¿no habrá cada vez más gente que diga "para eso pago un pelín más y me pillo un PC potente"? Total, si la mayoría de juegos exclusivos de PlayStation acaban saliendo también en esa plataforma, tarde o temprano...

Yo no estoy nada contento con ese precio, precisamente porque, con la PS5 "normal", comienzo a estar satisfecho ahora, en lo que se supone que es la mitad de su vida, y no veo un salto real en el nuevo modelo. Y no hay prisa. Ya habrá tiempo de ver bien sus "pros" y sus contras...

Finalmente, aquí dejo la que quizá sea la pregunta más importante: ¿y si, ahora, Nintendo lanza la sucesora de Switch a un precio mucho más competitivo y es lo bastante potente como para hacerle una competencia seria a PS5? Sería como para gritar "mamma mia", ¿no os parece? ■

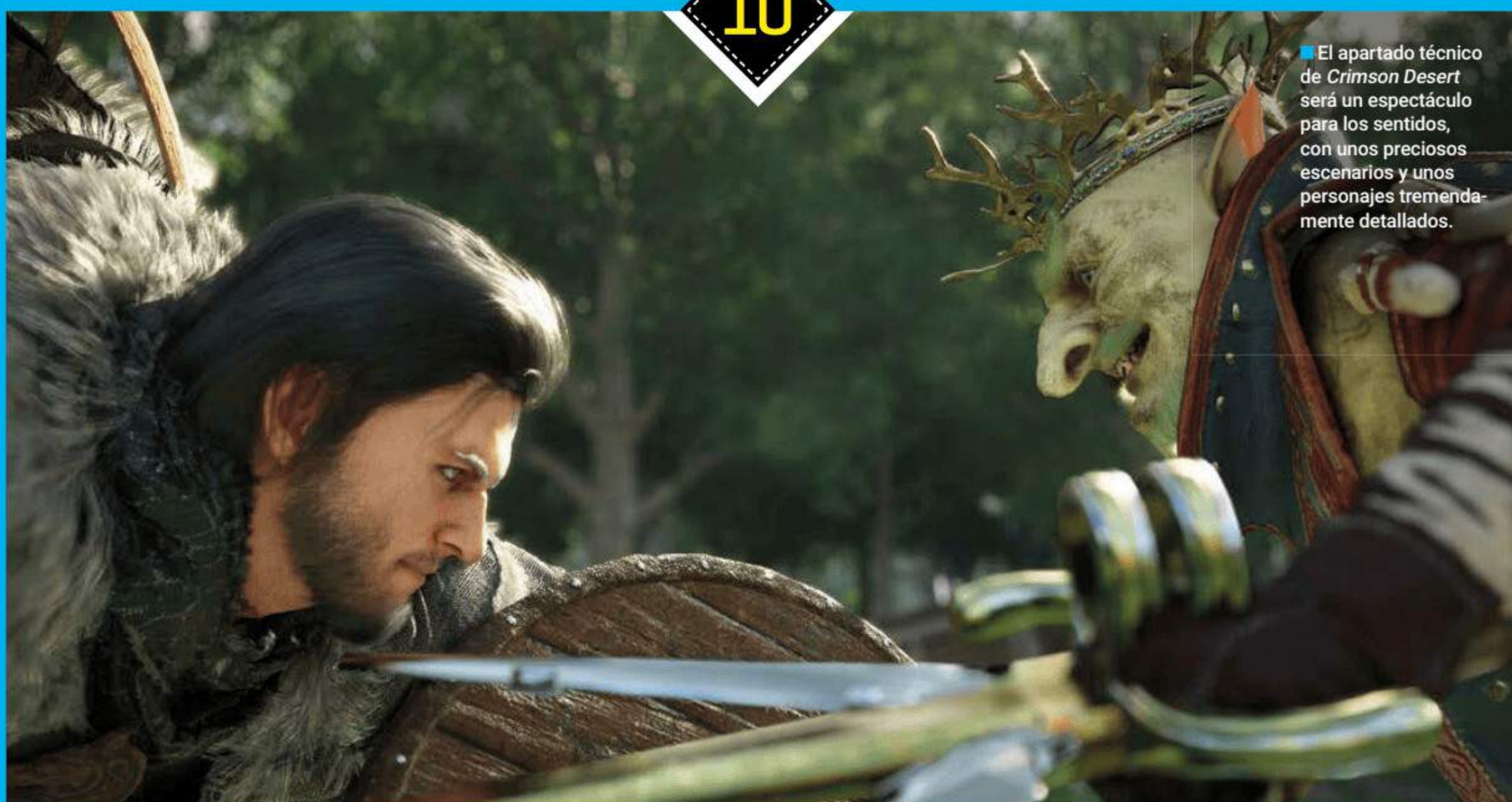
“¿Y si Nintendo lanza la sucesora de Switch a un precio competitivo y es lo bastante potente para hacerle una competencia seria a PS5?”



■ Aún no tiene fecha, pero este juego promete ser una antología del disparate. Y no valdrá eso de "no había nadie en casa".



■ La edición definitiva de Dying Light 2 dejará de venderse el 30 de septiembre, así que, si queréis este "no DLC" a bajo coste, corred...



■ El apartado técnico de *Crimson Desert* será un espectáculo para los sentidos, con unos preciosos escenarios y unos personajes tremendamente detallados.



NUEVOS DATOS ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

Rol y acción en un mundo de fantasía que quitará el sentido

Crimson Desert, la nueva obra de los creadores de *Black Desert Online*, se dejó ver en la Gamescom y apunta ya a convertirse en una de las grandes aventuras del próximo año

Fue en 2019 cuando el estudio coreano Pearl Abyss anunció *Crimson Desert*, un título que se promocionó inicialmente como un MMORPG. Pero, meses después, se confirmó un enfoque de aventura de mundo abierto para un solo jugador. Durante este tiempo, el juego ha generado mucha expectación, y ésta no ha hecho más que crecer tras su primera demo jugable en la Gamescom.

En ella, pudimos ver al guerrero vikingo Kliff, que dirigirá a su grupo de mercenarios, la Compañía Libre Melena Gris, recorriendo los preciosos parajes de Pywel, un mundo de fantasía medieval en el

que habitan todo tipo de criaturas y que se encuentra sumido en una intensa guerra por el trono. En este emocionante marco, pudimos comprobar que la libertad de exploración y la diversidad de situaciones serán dos de las principales claves de la aventura.

Siempre desde una perspectiva en tercera persona, y ya sea a pie, a lomos de diferentes monturas (entre las que se encontrarán un caballo y hasta un dragón), escalando o incluso planeando gracias a una suerte de paravela, durante el viaje de Kliff no faltarán los combates, que serán muy dinámicos. Y también habrá momentos

de sigilo, que se integrarán dentro de unas misiones que prometen ser de lo más variadas y que incluirán minijuegos, como una suerte de lucha libre, caza o pesca.

Todo este despliegue jugable estará acompañado de un apartado técnico apabullante, potenciado por el BlackSpace Engine, un motor que sorprende a todos los niveles, al crear una atmósfera que se siente completamente de "nueva generación". Toca esperar a una fecha aún por concretar de 2025, pero, por lo visto hasta ahora, *Crimson Desert* tiene muchas paletas para convertirse en uno de los referentes del próximo año. ■



Una nueva atracción turística de Nintendo en tierras japonesas

Por si el Super Nintendo World de Osaka no era suficiente, la Gran N acaba de anunciar que, el 2 de octubre, abrirá sus puertas el Museo Nintendo, un centro que estará ubicado en Kioto, sede central de la compañía. Esta pintoresca instalación repasará toda la historia de la empresa, desde sus orígenes como fabricante de cartas hanafuda hasta la etapa de Switch.



La factoría de runas más maravillosa y japonesa se vuelve a poner en marcha

Marvelous ha dado a conocer *Rune Factory: Guardians of Azuma*, una nueva entrega de su saga de rol y simulación que germinará en Switch y PC en primavera de 2025. Con una estética más japonesa que nunca, el juego permitirá elegir entre dos protagonistas y potenciará la parte de gestión con la posibilidad de reconstruir pueblos enteros para obtener recursos.

12.672

unidades físicas de **Astro Bot** se vendieron en Japón en una semana, una cifra muy baja en comparación con otros juegos



Bandai Namco sigue obrando su gracia con su cuento de rol

Bandai Namco ha anunciado que, el 17 de enero, llegará a todas las plataformas actuales *Tales of Graces f Remastered*, una versión mejorada del J-RPG de 2010 de PS3, que, a su vez, ya era una revisión del que se lanzó en Wii en 2009. Se incluirá el contenido descargable del original y tendrá doblaje en inglés.

Big in JAPAN



El taller más rolero de Koei Tecmo se renueva y da la bienvenida también a Xbox

Gust, el estudio de Koei Tecmo, ha anunciado *Atelier Yumia: La alquimista de los recuerdos y la tierra imaginada*, una nueva entrega de su extensísima saga de rol que no sólo llegará a PS5, Switch, PS4 y PC, sino también a Xbox Series X-S y Xbox One, por primera vez. Está prevista para principios de 2025.

Hideaki Itsuno deja Capcom e inicia un nuevo proyecto

Una vez finiquitado *Dragon's Dogma II*, Hideaki Itsuno ha decidido abandonar Capcom, donde llevaba 30 años trabajando y donde también fue clave para sagas como *Devil May Cry* y *Power Stone*. El creativo ya se ha embarcado en el desarrollo de un nuevo juego en un entorno distinto, pero, por ahora, nada se sabe de él.

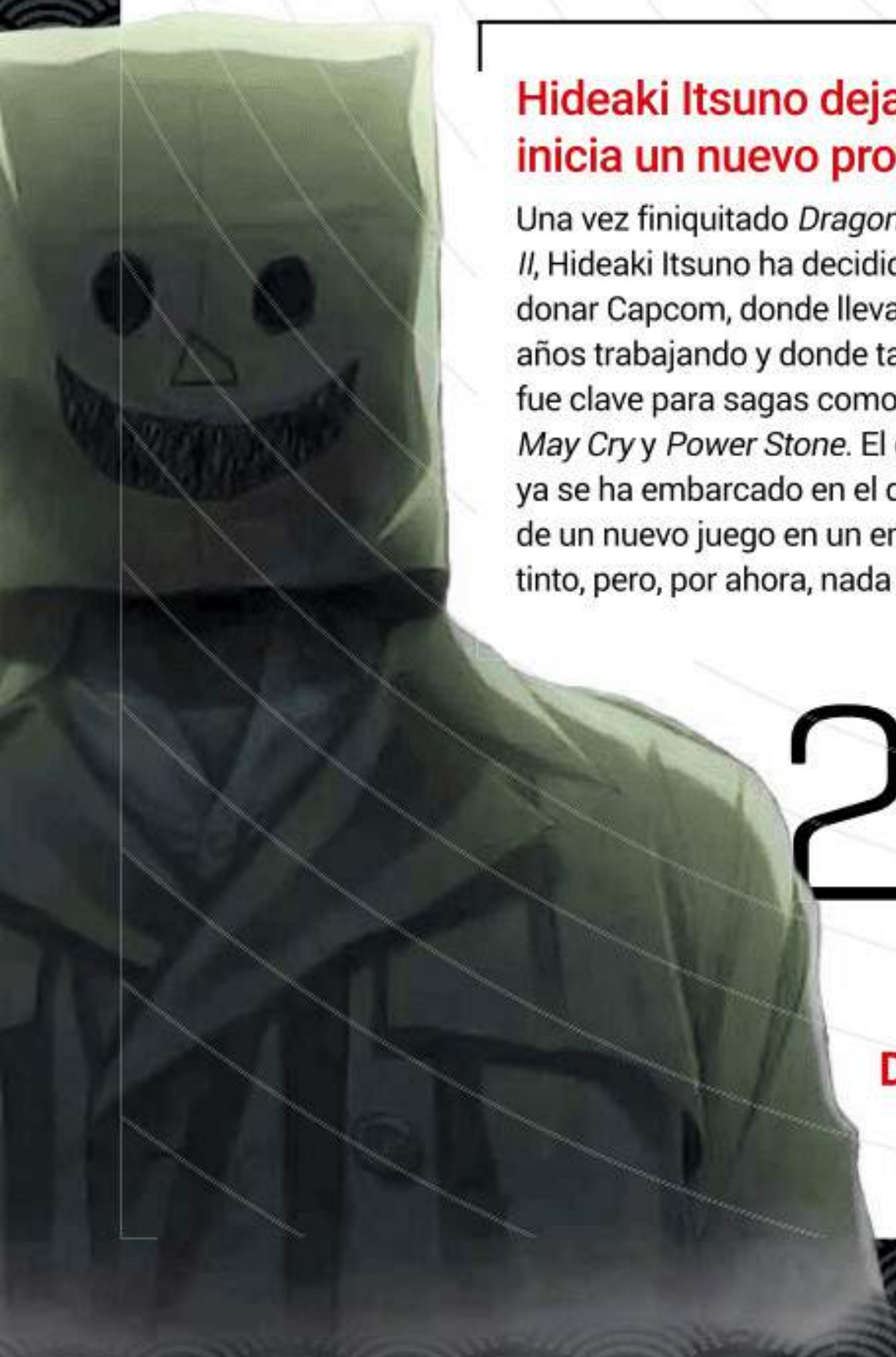


Los primeros héroes legendarios de Falcom se preparan para volar otra vez

Hace justo veinte años, dio comienzo la saga *The Legend of Heroes*, con una primera entrega titulada *Trails in the Sky*, que debutó en PC y, luego, se adaptó a PSP. En 2025, aquel episodio inicial regresará con un remake para Switch que llevará el subtítulo de *The 1st* y será ideal para iniciarse en tan prolífico y lioso universo.

28.009

muecas dibujó Emio – **El Sonriente: Famicom Detective Club** en sus primeros diez días a la venta en Japón



EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción: ¿te ves capaz de descubrir cuáles son las noticias de verdad?

PETER MOLYNEUX PROMETE QUE NO USARÁ LA IA EN SUS PRÓXIMOS VIDEOJUEGOS

Con la fama de haber creado grandes juegos, como *Populous*, *Theme Park* o *Fable*, pero también la de vender humo en cantidades industriales, la figura de Peter Molyneux es una de las más controvertidas de la industria. Y, claro, como no podía ser de otra manera, el creativo tiene una visión propia de lo que deparará la inteligencia artificial. En una reciente entrevista, Molyneux afirmó que, en un futuro próximo, la IA permitirá a cualquier persona, independientemente de su nivel de conocimientos, crear videojuegos complejos con tan sólo indicarle unas pocas frases. Por ejemplo, "desarrolla una aventura medieval protagonizada por un niño huérfano". ¡Y, hala, a ganar pasta sin madrugar ni un solo día! Eso sí, y para que nadie se piense lo que no es, el creativo puntualizó que, aunque esta idea pueda sonar de lo más tentadora para algunos, él nunca la utilizará en ninguno de sus proyectos y que seguirá desarrollando sus videojuegos de la forma tradicional, a base de mucho esfuerzo y sacrificio.

- VAMOS, QUE NO VUELVE A PICAR CÓDIGO EN LA VIDA
- UN, DOS, TRES: ¡PICADORA MOLYNEUX! ¡NO CUELA!



1

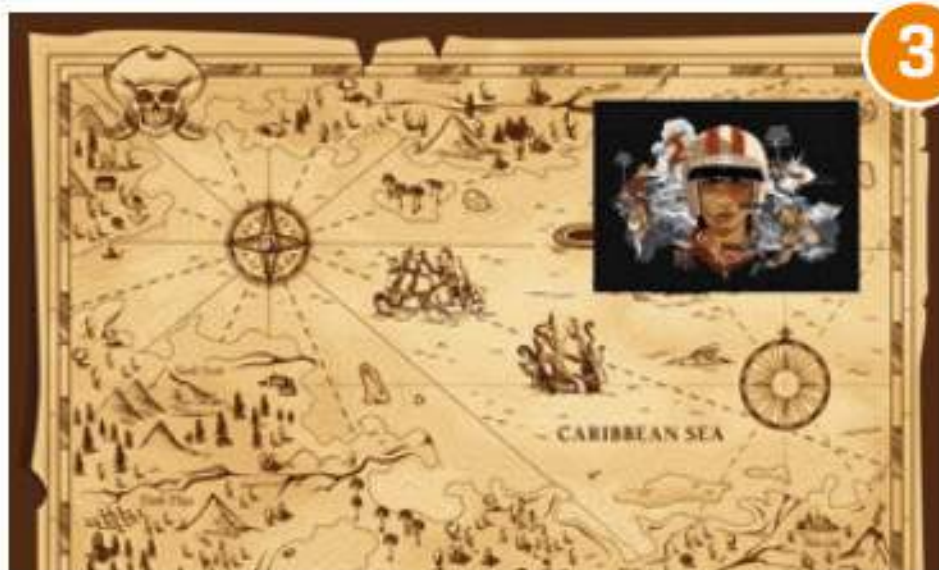


2

TEMBLAD, BEATLES, ¡PORQUE LLEGA GEARBOX!

No hay nada como no tener abuela. Y, si no, que se lo digan a Randy Pitchford, fundador de Gearbox, que salió al paso de las malas críticas a la película de *Borderlands* y al DLC de *Risk of Rain 2*, *Seekers of the Storm*, asegurando que "hasta los Beatles tuvieron algún tropiezo", por lo que instó a los fans a ser menos críticos y más motivadores.

- QUE SÍ, RINGO, PERO LA PELI ES UN MOJÓN
- VOSOTROS SÍ QUE TENÉIS TROPIEZOS



3

UNA DISEÑADORA ANIMA A PIRATEAR SU JUEGO

Anisa Sanusi, diseñadora de *Rollerdrome*, quiso celebrar el segundo aniversario del lanzamiento de su juego de una manera muy peculiar: animando a los usuarios a que lo disfruten... ¡pirateado! ¿El motivo? Pues que gran parte de los desarrolladores del juego ya no se encuentran trabajando en Roll7, a raíz de la ola de despidos de Take-Two.

- Y LO DICE AHORA... ¡QUE LO COMPRÉ DE SALIDA!
- AQUÍ HABÉIS PATINADO MÁS QUE KARA HASSAN



4

DÍA LIBRE EN CHINA PARA DARLE LEÑA AL MONO

El estreno de *Black Myth: Wukong* fue todo un acontecimiento en China. Tanto que hasta algunas empresas, como Sichuan Muziyang Technology, dio un día libre a sus empleados para que disfrutaran del juego. Eso sí, con la condición de tener el teléfono disponible por si el director general de la compañía se atascaba y les pedía ayuda.

- ASÍ, SÍ. Y YO FINGIENDO ESTAR ENFERMO...
- LO NORMAL EN CHINA. CLARO, CLARO...

TU OPINIÓN CUENTA

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Por David Alonso @Davealonsoh



EL REAL BETIS ANUNCIA SU COLABORACIÓN CON PC FÚTBOL 8

El culebrón que rodea a PC Fútbol 8 y, en especial, sus numerosos retrasos han hecho que buena parte de los seguidores de la saga pierdan la ilusión en el proyecto. Pero no es el caso del Real Betis, que, hace unas semanas, ya mostró su apoyo incondicional al juego, al utilizar los menús del simulador para anunciar la incorporación de Vitor Roque a su plantilla en Twitter. Lejos de quedarse ahí, la directiva del club ha anunciado que esta colaboración también incluirá otras iniciativas, como la inclusión de frases jocosas de Joaquín, así como consejos técnicos del "Ingeniero", que, por una cuestión de licencias, se llamará Manué Pechegrini en el juego.

- ☐ Y, POR ESO, ES UN CLUB TAN GRANDE: NUNCA SE RINDE, POR MAL QUE PINTÉ
- ☐ QUE EL BETIS HAGA BROMAS TIENE UN PASE, PERO QUE OS LAS CREÁIS YA...



¿TE GUSTÓ BUTANOOO! SIMULATOR? ¡PREPÁRATE PARA SER AFILAOOR!

Si os flipó Butanooo! Simulator, el juego de mundo abierto que refleja, en tono humorístico y con todos los clichés del mundo, el día a día de un repartidor de butano en España, muy atentos al nuevo título que ya están preparando sus creadores, Pigeon-G. En esta ocasión, aparcaremos la "fragoneta" para subirnos a la bicicleta de otra figura clásica de nuestras calles: ¡el afilador! El Afilaoor Adventures combinará rutas en bici con mecánicas musicales, que realizaremos con la característica armónica, y diferentes minijuegos, que servirán para afilar todo tipo de utensilios, así como dosis de estrategia para justificar nuestros ingresos engañando al fisco.

- ☐ TANTO GTA Y TENEMOS LOS MEJORES MUNDOS ABIERTOS EN ESPAÑA...
- ☐ ¿BUTANERO? ¿AFILADOR? YA, Y EL PRÓXIMO SERÁ DEL TAPICERO, ¿VERDAD?

SOLUCIONES del nº 398

1 Verdadero 2 Verdadero 3 Falso 4 Verdadero 5 Verdadero 6 Falso

SUBEN



LOS GAME AWARDS

se celebrarán el 12 de diciembre, con la habitual gala que combinará las entregas de premios con anuncios y tráilers de juegos venideros. ¿Quién se llevará el GOTY? ¿Elden Ring? ¿Astro Bot? ¿Final Fantasy VII Rebirth? ¿Dragon's Dogma II? ¿Like a Dragon: Infinite Wealth?



FATAL FURY: CITY OF THE WOLVES

sacará los puños a pasear el 21 de abril y, curiosamente, tendrá que competir con Capcom Fighting Collection 2 o Street Fighter 6, donde saldrán algunos de sus luchadores. Además, hay ya fecha de salida para Marvel Rivals: el 6 de diciembre.



DIGITAL ECLIPSE

ha anunciado Tetris Forever, un recopilatorio para todas las plataformas que se pondrá a la venta antes de que termine el año. El pack incluirá quince juegos de la famosa saga (incluido uno nuevo, llamado Tetris Time Warp!) y un documental sobre Alexey Pajitnov y Henk Rogers.



EL SAG-AFTRA

el sindicato de actores de Estados Unidos, ha logrado que 80 estudios se comprometan a proteger a sus trabajadores de la inteligencia artificial. Es un paso importante, pues es una de las labores creativas que más rápidamente se están viendo amenazadas por esta tecnología.

BAJAN



ALGUNOS JUEGOS

que estaban a la vuelta de la esquina se han retrasado. Es el caso de UFL (se va del 12 de septiembre a diciembre) Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 (se va de otoño a la primera mitad de 2025) o Tales of the Shire (pospuesto también de otoño a un poco específico "2025").



JOHN GARVIN

director de Days Gone, ha cargado contra Bend Studio, el equipo del que formó parte, por celebrar el lanzamiento de Astro Bot, donde el motero Deacon St. John aparece como cameo. Que Sony no haya hecho una secuela es una lástima, pero la bilis de este diseñador es de traca.



ANNAPURNA INTERACTIVE

ha sufrido la dimisión de prácticamente todos sus miembros, tras una negociación fallida con su propietaria, Megan Ellison, para tratar de escindir. A la espera de que la plantilla sea repuesta, habrá que ver cómo afecta eso al futuro de la editora indie.



RED THREAD GAMES

ha sufrido una oleada de odio tras el lanzamiento de Dustborn, una aventura valiente que apuesta por la inclusión y la visibilización de colectivos como el trans. Por desgracia, no es algo nuevo: ya lo sufrió, por ejemplo, Naughty Dog con The Last of Us: Parte II.

MOLA



► La evolución del remake de *Silent Hill 2*. Llevo meses temiendo lo peor, pero, con los últimos materiales que ha ofrecido Bloober Team, todo tiene mejor pinta y, por ahora, me han hecho recuperar la esperanza. **Samuel D.**

Bueno, dentro de la buena pinta que puede tener un *Silent Hill*, con tanto bicho, niebla y perturbados por todas partes. Pero sí, que cada vez apetece más echarle el guante.

► Los que lloran por el "elevado" precio de PS5 Pro. Si no os llega con la paga de mamá, poneos a currar, panda de vagos. **Martín D.** Tampoco hay necesidad de faltar, señor Sandoval. Tengas un sueldo o no, hay que reconocer que no es un precio al alcance de todos...

► *Astro Bot*. Se ha convertido en mi segundo plataformas 3D favorito, sólo superado por el gran *Super Mario Odyssey*. **Laura G.** Es que Mario es mucho Mario. Pero, sin entrar en comparaciones, Team Asobi ha creado un juego.

► *Tormented Souls*. Me ha encantado volver a la época de los survival horror para las consolas de 32 bits. ¡Os lo recomiendo! **Marcos D.** ¡Gracias por la recomendación! Aunque lo cierto es que ya lo hemos jugado y opinamos exactamente igual que tú, salao.

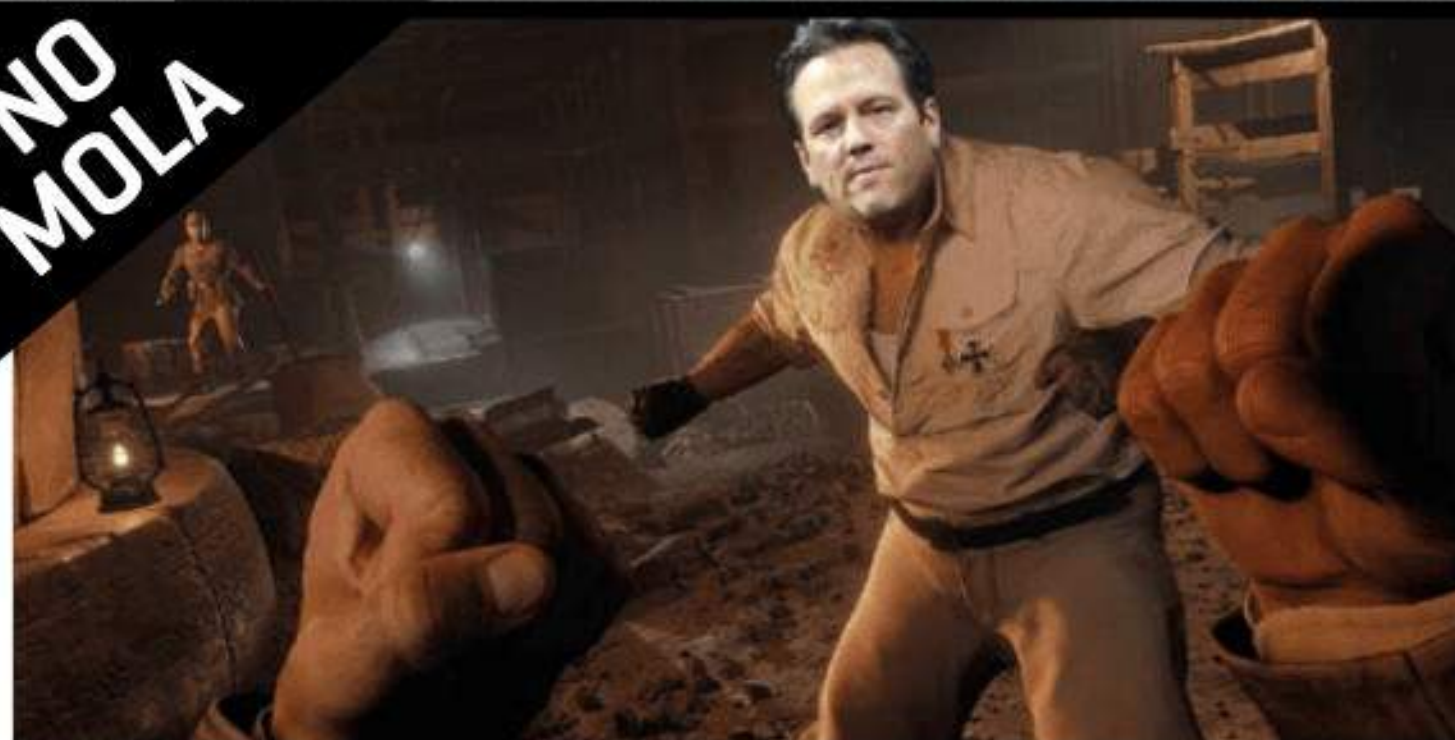
► Que el nuevo *Battlefield* vaya a regresar a los orígenes, o lo que es lo mismo, a la ambientación moderna. Tienen mi interés. **Lucas F.** Pues oye... Ellos, haciendo lo que quieren; tú, encantado con ello... ¡Así, da gusto! ¿No te parece?



► *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*. Es increíble cómo Nintendo es capaz de seguir innovando en la saga más revolucionaria e influyente de la historia. ¡Se viene el GOTY de 2024! **Adrián G.**

La capacidad de innovación de Nintendo es directamente proporcional a la facilidad que tenéis algunos para otorgar el GOTY sin haber probado el juego. Pero vamos, que compartimos tu entusiasmo.

NO MOLA



► Que Phil Spencer engañara a todos los usuarios de Xbox diciendo hace unos meses que *Indiana Jones y el Gran Círculo* no saldría en PS5. Debería pagar con 100 latigazos de Indy su traición. **Sebas**

Bueno, por no faltar a la verdad, lo que dijo fue que, entre los cuatro juegos que se iban a anunciar aquel día, no estaban ni *Starfield* ni *Indiana Jones*... Pero no afirmó que no pudieran llegar en un futuro.

► El precio de PS5 Pro. A Sony se le ha ido completamente la perla y estoy seguro de que no va a vender ni una sola máquina. **Miguel R.** Pues no sabemos si sus ventas serán elevadas o no, pero, al menos, una sí que va a vender: la del amigo del "mola" de la izquierda...

► La nueva suscripción Standard de Game Pass. Perder los juegos "day one" por ahorrarte 5 euros al mes no tiene ningún sentido. **Mati** Cuidado, que 5 euros pueden dar mucho de sí. Y nunca está de más tener diferentes opciones, ¿no?

► El desastre en torno a *Concord*. Es una pena que ese derroche de recursos no se haya invertido en un juego "de verdad". **Javier Q.** A ver, si "de verdad" el juego sí que era. Otra cosa es que no fuera el mejor de su género o no hubiera interés por parte del público, claro...

► Los rumores del retraso del lanzamiento de *GTA VI* a 2026. Como no salga en 2025, yo me bajo del barco de los videojuegos ya. **Edu A.** Venga, va, que sabes que no te vas a bajar. ¿Qué iba a pensar Chanquete, si no? ¡Pero ojalá no se retrase!



► El "misterioso" retraso de *Black Myth: Wukong* en Xbox por un "supuesto" problema técnico en el desarrollo de su versión. A mí me huele a excusa barata para encubrir los maletines de Sony. **Abel L.**

Ostras, así que ahí es donde manda ahora Sony los maletines... Y nosotros llamando a la empresa de mensajería porque pensábamos que nos la estaba liando. Si es que no somos nadie, diantre...

NUESTROS FAVORITOS



1 **Elden Ring**

PS5 - Xbox Series X/S - PS4 - Xbox One - PC



2 **Final Fantasy VII Rebirth**

PS5



3 **Like a Dragon: Infinite Wealth**

PS5 - Series - PS4 - One - PC



4 **Dragon's Dogma II**

PS5 - Xbox Series X/S - PC



5 **Astro Bot**

PS5

LOS MÁS VENDIDOS

Del 1 al 31 de agosto. Datos cedidos por GfK.

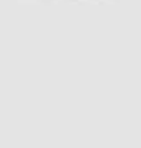
En España

Para sorpresa de nadie, Switch dominó la lista de ventas de agosto, en la que el único debutante fue *Star Wars Outlaws*.

JUEGOS

1	Nintendo Switch Sports	Switch	
2	Mario Kart 8 Deluxe	Switch	
3	Super Mario Bros Wonder	Switch	
4	Minecraft	Switch	
5	Star Wars Outlaws	PS5	
6	Animal Crossing: New Horizons	Switch	
7	Red Dead Redemption II	PS4	
8	Luigi's Mansion 2 HD	Switch	
9	Grand Theft Auto V	PS5	
10	Grand Theft Auto V	PS4	

PLATAFORMAS

PS5		1 Star Wars Outlaws 2 Grand Theft Auto V 3 EA Sports FC 24 4 Marvel's Spider-Man 2 5 Gran Turismo Sport 6 God of War Ragnarök 7 Star Wars Outlaws: Gold Edition 8 Dragon Ball Z: Kakarot 9 The Crew Motorfest 10 Rise of the Ronin
Xbox Series X-S		1 Star Wars Outlaws 2 Gotham Knights 3 Star Wars Outlaws (descarga digital) 4 Star Wars Outlaws: Gold Edition 5 Visions of Mana 6 Tekken 8 7 Star Wars Outlaws: Gold Ed. (digital) 8 Kena: Bridge of Spirits 9 Grand Theft Auto V 10 Star Wars Outlaws: Ultimate Edition
Switch		1 Nintendo Switch Sports 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Super Mario Bros Wonder 4 Minecraft 5 Animal Crossing: New Horizons 6 Luigi's Mansion 2 HD 7 EA Sports FC 24 8 Princess Peach: Showtime! 9 Zelda: Tears of the Kingdom 10 Super Mario Odyssey
PS4		1 Red Dead Redemption II 2 Grand Theft Auto V 3 EA Sports FC 24 4 Dark Souls Trilogy 5 Minecraft 6 Hogwarts Legacy 7 Tekken 7 8 GTA: The Trilogy - The Definitive Ed.
Xbox One		1 Red Dead Redemption II 2 Grand Theft Auto V 3 Hogwarts Legacy 4 Assassin's Creed Origins 5 WWE 2K22 6 Cyberpunk 2077 7 Cuphead 8 The Crew 2

En otros países

JAPÓN

Del 26 de agosto al 1 de septiembre. Datos cedidos por Famitsu

Los mechas de *Gundam Breaker 4* tuvieron un buen debut, con 98.518 unidades entre Switch, PS5 y PS4.

- 1 **Gundam Breaker 4** Switch
- 2 Umamusume: Pretty Derby Switch
- 3 Gundam Breaker 4 PS5
- 4 Visions of Mana PS5
- 5 Emio - El Sonriente: FDC Switch

REINO UNIDO

Del 25 al 31 de agosto. Datos cedidos por GfK

Kay Vess y Nix cazaron una buena recompensa en el aterrizaje de *Star Wars Outlaws* en el planeta británico.

- 1 **Star Wars Outlaws** PS5-Series-PC
- 2 Hogwarts Legacy PS5-Series-Switch-PC...
- 3 Elden Ring PS5-Series-PS4-One-PC
- 4 Armored Core VI PS5-Series-PS4-One-PC
- 5 EA Sports FC 24 PS5-Series-Switch-PC...

ESTADOS UNIDOS

Del 7 de julio al 3 de agosto. Datos cedidos por Circana

College Football 25 y su hermano *NFL 25* arrasaron con el inicio de la pretemporada de fútbol americano.

- 1 **EA Sports C. Foot. 25** PS5-Series
- 2 EA Sports MVP Bundle PS5-Series
- 3 Elden Ring PS5-Series-PS4-One-PC
- 4 CoD: Modern Warfare III PS5-Series-PC...
- 5 Minecraft PS4-One-Switch-PC...

LOS MÁS ESPERADOS



Assassin's Creed Shadows

La esperada entrega nipona de la saga estrella de Ubisoft cortará más que una katana y que un shuriken.

FECHA 15 de noviembre



Mario & Luigi: Conexión fraternal

La saga *Mario & Luigi* hará su debut en Switch con una aventura en la que viajaremos sobre una isla-barco.

FECHA 7 de noviembre



Power Rangers: Rita's Rewind

Digital Eclipse sigue sin concretar la fecha, pero este pixelado beat'em up está previsto para el otoño.

FECHA Finales de 2024



Life is Strange: Double Exposure

Max Caulfield cambiará su poder de rebobinar el tiempo... por el de viajar entre dos realidades paralelas.

FECHA 29 de octubre



STALKER 2: Heart of Chernobyl

Tras múltiples retrasos, esta vez irá la vencida para este shooter ambientado en el Chernóbil postnuclear.

FECHA 20 de noviembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de la redacción de Hobby Consolas



6 The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom

Switch



7 Prince of Persia: The Lost Crown

PS5-Series-Switch-PS4-One-PC



8 Star Wars Outlaws

PS5-Xbox Series X/S-PC



9 Persona 3 Reload

PS5-Xbox Series X/S-PS4-Xbox One-PC



10 Paper Mario: La puerta milenaria

Switch

La lista de Nuestros Favoritos se confecciona con las votaciones de la redacción de Hobby Consolas



DRAGON BALL

SPARKING! ZERO

■ Por Rafael Aznar X @Rafaikkonen

Sólo en GAME, reserva **Dragon Ball: Sparking! Zero**, con una litografía exclusiva y un DLC de regalo, y llévate desde un euro con el Plan Renove. ¡Consulta condiciones!



*Promoción limitada a 2.000 unidades.

SHENRON
NOS CONCEDE
TRES DESEOS:

LUZ FUEGO DESTRUCCIÓN

EL DRAGÓN SAGRADO, CON LA FORMA DE SPIKE CHUNSOFT Y BANDAI NAMCO, VA A HACER UN MUNDO MEJOR CON LA ANHELADA RESURRECCIÓN DE LA PODEROSA SAGA *BUDOKAI TENKAICHI*

- PS5 - XBOX SERIES X/S - PC
- SPIKE CHUNSOFT (BANDAI NAMCO)
- LUCHA
- 11 DE OCTUBRE

Bola de Dragón ha sido una parte indispensable del mundo del entretenimiento desde los años 80 y, especialmente, los 90, cuando se consolidó en Occidente con la serie Z. Desde entonces, no ha dejado de estar presente en nuestras vidas. Y, este año, de hecho, lo ha estado más que nunca, a raíz del triste fallecimiento de Akira Toriyama a los 68 años de edad, algo que no impedirá que la saga siga expandiéndose y trascendiendo a su propio creador. Sin ir más lejos, el 11 de octubre, se estrenarán simultáneamente dos nuevas interpretaciones audiovisuales, como serán el anime *Dragon Ball Daima* y el videojuego *Dragon Ball: Sparking! Zero*, que podremos disfrutar en nuestro país desde el primer día, en contraste con lo que sucedía antiguamente con muchas creaciones japonesas.

Centrándonos en lo que son los videojuegos, la serie no ha parado de dar que hablar en los últimos años. No en vano, hemos recibido producciones tremendamente dispares, a cargo de diferentes estudios con los que Bandai Namco guarda una estrecha relación. En 2018, tuvimos *Dragon Ball FighterZ*, un juego de lucha bidimensional con unos gráficos calcados al

anime, a cargo de Arc System Works. En 2020, fue el turno de *Dragon Ball Z: Kakarot*, una aventura de CyberConnect2 que repasaba a pies juntillas los acontecimientos del manga-anime. En 2022, cogió el testigo Dimps con el experimental *Dragon Ball: The Breakers*, un multijugador asimétrico que enfrentaba a los villanos más icónicos con supervivientes casi indefensos. Además, esos tres juegos se han ido ampliando a golpe de contenido descargable. Por si fuera poco, los dos primeros fueron adaptados a PS5 y Xbox Series X-S... igual que el veterano *Xenoverse 2*, también de Dimps.

FighterZ y *Kakarot* fueron dos deseos cumplidos para los fans. Pero al dragón Shenron le faltaba aún por conceder el tercero, y nos lo va a dar en forma de resurrección de *Dragon Ball: Budokai Tenkaichi*, una de las sub-sagas más queridas, tanto por sus espectaculares combates tridimensionales como por sus multitudinarios planteles de personajes. Esa serie fue creada por Spike Chunsoft, pero llevaba en el dique seco desde 2007, cuando se lanzó la tercera entrega para PS2 y Wii. Es verdad que, luego, el estudio hizo también *Tenkaichi Tag Team* y *Ultimate Tenkaichi*, pero fueron dos juegos menores sin mucha pegada. Por suerte, tras diecisiete años en-

»

■ A diferencia de la mayoría de juegos de manganime de Bandai Namco, éste sólo se estrenará en PS5, Xbox Series X-S y PC, lo cual ayudará a que los gráficos sean dignos de un episodio de la serie.



BUDOKAI TENKAICHI

EL SUPERSAIYAN LEGENDARIO

Bola de Dragón ha motivado muchas subsagas de videojuegos, como *Butoden*, *Xenoverse* o *Budokai* "a secas", pero ninguna de ellas ha abarcado tanto como la poderosa *Budokai Tenkaichi*.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

■ PS2 ■ 2005

Durante los primeros años de los 128 bits, Dimps había creado la saga *Budokai*, que tenía gráficos 3D y jugabilidad 2D, así que, al final de la generación, Spike subió la apuesta con *Budokai Tenkaichi*, que sí era verdaderamente tridimensional, con movimientos en todas las direcciones.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

■ PS2 - Wii ■ 2006

Esta secuela no fue ya exclusiva de PS2, pues entró en escena Wii, de modo que el furor por los controles de movimiento llevó a Spike a crear una conversión en la que, con el Wiimote y el Nunchako en las manos, nos pudiéramos sentir como si estuviéramos lanzando ondas vitales y repartiendo leña.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

■ PS2 - Wii ■ 2007

Si la primera entrega había tenido 57 personajes únicos y la segunda se había ido a los 75, esta continuación acabó de partir la paja con 98 (y 161 formas distintas). Lo que no podíamos imaginar es que, tras su salida, habría que esperar diecisiete años para poder disfrutar de una cuarta entrega principal...



DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM

■ PSP ■ 2010

No fue un *Budokai Tenkaichi* propiamente dicho, pero también lo hizo Spike, en este caso para un hardware portátil como era PlayStation Portable. Se optó por una jugabilidad con combates de dos contra dos, de modo que había multijugador local para cuatro jugadores. Ofrecía 70 luchadores.



DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

■ PS3 - XBOX 360 ■ 2011

Como *Tag Team*, no suele ser considerado un *Budokai Tenkaichi*, en este caso ni por la jugabilidad tridimensional ni por la estética, más "realista" de lo acostumbrado. En los combates, la cámara tendía a colocarse a la espalda del personaje y eran muy habituales los primeros planos de choques, con QTE.



DRAGON BALL Z: SPARKING! ZERO

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ 2024

Que el nombre no os engañe, ni tampoco el hecho de que, hoy en día, Spike se llame Spike Chunsoft. Éste sí es el verdadero *Budokai Tenkaichi 4* que tanto habíamos esperado. Ha habido que saltarse toda la generación de PS4 y Xbox One para tenerlo, pero la espera va a merecer mucho la pena.



■ El subidón gráfico respecto a los tres primeros *Budokai Tenkaichi* de 128 bits será gigantesco. Para corroborarlo, basta con comparar esta imagen de Trunks con la plana ilustración de Goku que veis en la parte inferior de esta página, procedente de los juegos de PS2 y Wii.



■ Aquí, podéis ver una panorámica del generosísimo plantel de personajes. Es verdad que incluye por separado a las diferentes versiones de muchos de los luchadores, pero, aun así, abarca casi todos los arcos del manganime y las películas.

» entrenando en la Sala del Tiempo y tras haberse saltado tanto la generación de PS3 y Xbox 360 como la de PS4 y Xbox One, la saga resurgirá de sus cenizas con más de 8.000 unidades de combate, para sorpresa hasta de Vegeta y Nappa. Así, será sólo para PS5, Xbox Series X-S y PC, a diferencia de otros juegos de manganime recientes, como, por ejemplo, *Sand Land*, también basado en un trabajo de Akira Toriyama. Eso sí, no será con un cuatro en su denominación, sino con un cero. Concretamente, con el subtítulo de *Sparking! Zero*, lo cual se explica porque la tercera entrega se llamó *Sparking! Meteor* en su Japón natal. Pero que nadie se despiste: es el supersaiyan de cuarto nivel con el que tanto habíamos soñado.

Combatamos al mal que nos persigue

Bandai Namco ha estado prácticamente todo este año revelando con cuentagotas el plantel de personajes. Y, por fin, está ya completo. De salida, el juego contará con 182 luchadores, que abarcarán todos los arcos de *Dragon Ball Z*, *GT* y *Super*. Además, se añadirán los personajes más icónicos de las películas. Y seguro que os es-

táis preguntando si habrá contenidos de la serie primigenia de *Bola de Dragón*. A priori, sólo estará el Goku niño, pero no así personajes como Tao Pai Pai o Chichi, que sí estaban en *Budokai Tenkaichi 3* y que imaginamos que serán carne de contenido descargable. Y, hablando del Goku infantil, el incentivo de reserva del juego será la obtención del Goku "mini" que protagonizará *Dragon Ball Daima*.

En todo caso, el repertorio será realmente vasto, y habrá grandes diferencias entre los personajes en cuanto a su forma de moverse o sus movimientos especiales. Por ejemplo, nada tendrán que ver los saiyans más icónicos con los androides o con monstruos tan colosales como Hildegarn, Super Janemba o Super Slug. O, al revés, con personajes pequeños como Chaoz o Babidí. ¡O con Mister Satán!

En relación con eso, hay que destacar que los combates enfrentarán a dos equipos que podrán ser hasta de cinco miembros, aunque, como es lógico, los duelos serán siempre de uno contra uno, independientemente de los relevos que puedan producirse. Y, para asegurarse de que no usamos siempre al mismo o a los más fuertes, habrá un interesante sistema, pensado especialmente para el multijugador online. Así, dispondremos de una serie de puntos para crear nuestra escuadra, como »

**BUDOKAI TENKAICHI RESURGIRÁ
CON MÁS DE 8.000 UNIDADES DE
COMBATE, COMO DIRÍA VEGETA**

■ Lejos de ser páramos vacíos, los escenarios estarán repletos de detalles. Por ejemplo, no dejéis que los árboles os impidan ver el bosque en esta instantánea. ¿No veis al fondo la nave de Capsule Corp en la que Goku llegó al planeta Namek?



■ Pese a la violencia de las batallas, *Bola de Dragón* siempre ha tenido una importante vis cómica, y no faltará en este juego. Como muestra, este puñetazo del fanfarrón de Mister Satán, que, aquí, no tendrá lesiones o dolores que le impidan luchar.

» en los típicos juegos "fantasy" de mánager. Los personajes más poderosos costarán más puntos, lógicamente, mientras que los teóricamente débiles serán más baratos. ¿Os atreveréis a meter a Yamcha en vuestro equipo? ¿Y cuánto costará Mutenroshi?

Volando, volando, siempre arriba, siempre arriba

Como decíamos al principio, los combates serán puramente tridimensionales, en la línea de los de *Kakarot* y *Xenoverse 2*, pero con el toque característico de Spike Chunsoft. Así, tendremos bastante libertad para desplazarnos por el campo de batalla, ya sea a ras de suelo, por los aires o, incluso, bajo el agua. Como de costumbre, habrá varias barras de ki que podremos cargar y que serán la clave para llevar a cabo transformaciones y para poder ejecutar los ataques especiales. Para realizar las técnicas definitivas de cada luchador (como, por ejemplo, el ataque del dragón del Goku de nivel 3), habrá que alcanzar el llamado modo Sparking. Eso se verá dificultado por el teletransporte instantáneo, que permitirá desplazarse ipso facto al lugar donde esté el oponente recargándose de energía. Además, tendrán una gran importancia los contraataques vengadores, que se traducirán en coreografías espectaculares de golpes.

EL PLANTEL CONTARÁ CON 182 PERSONAJES DE BOLA DE DRAGÓN Z, GT, SUPER Y LAS PELÍCULAS

Igualmente, los choques de trenes darán pie a primeros planos en los que entrarán en juego pulsaciones de botones o giros de stick con los que ganarle el pulso al oponente.

La jugabilidad será continuista, pero donde sí habrá un salto gigantesco será en el apartado visual, gracias a la ya no tan nueva generación. Aunque, para la saga, sí será nueva, pues *Sparking! Zero* es la primera entrega que se diseña específicamente para ella. Gracias a la potencia de PS5 y Xbox Series X-S, las trifulcas estarán rodeadas por todo tipo de efectos que recrearán el aura del manganime como nunca antes. Por ejemplo, cuando se realicen ataques especiales o se cargue energía, será habitual ver cómo el cielo se encapota de repente y se desatan tormentas de rayos.

Pero, sin duda, lo más destacado será el sistema de destrucción de los entornos. ¿Recordáis cuando, en la serie, un personaje salía despedido y chocaba contra algún elemento del entorno? Pues, aquí, los edificios y las montañas también se vendrán abajo, y se generarán cráteres con una facilidad pasmosa. Para que os hagáis una idea, podéis pensar en el combate de Goku contra

»



LA FUERZA DE LA VERDAD NUNCA MORIRÁ



DRAGON BALL DAIMA

El 11 de octubre, dará comienzo esta serie de televisión, que, en España, se podrá disfrutar a través de la plataforma de streaming Crunchyroll, con voces en japonés y subtítulos en castellano. Lo más llamativo es que estará protagonizada por versiones aniñadas de Goku, Vegeta y compañía, en un mundo demoniaco.



DRAGON BALL PROJECT: MULTI

En 2025, llegará a PC y móviles este juego gratuito, del que ya se ha celebrado una fase beta. Su planteamiento jugable será el de un MOBA, con partidas de cuatro contra cuatro en las que habrá que destruir el campo de batalla, conquistar objetivos y obtener las bolas de dragón, de modo que los personajes se dividirán en tres tipos.



■ Los escenarios que albergarán los combates serán muy destructibles y, entre ellos, no faltará la imprescindible sede del torneo de las artes marciales. No hay que olvidar que, en japonés, el nombre del torneo es Tenkaichi Budokai, como esta saga.



LA NIÑEZ

HA VUELTO A MI MENTE OTRA VEZ

Akira Toriyama murió en marzo de este año y, curiosamente, este otoño, no sólo va a tener un homenaje póstumo con *Dragon Ball: Sparking! Zero*, sino también con *Dragon Quest III HD-2D Remake*. Este RPG de Square Enix, que se pondrá a la venta el 14 de noviembre, también se apoyará en los característicos diseños del mangaka y nos retrotraerá a la infancia, en este caso porque será una revisión del juego de NES de 1988. Y, en 2025, llegará también *Dragon Quest I & II HD-2D Remake*. Aparte, suponemos que *Dragon Quest XII: The Flames of Fate*, del que nada se sabe aún, también tendrá diseños suyos cuando quiera que salga.



CON LA ILUSIÓN

DE VOLVER A SER COMO AYER

Hobby Consolas estuvo muy ligada a Bola de Dragón desde sus orígenes. Toda la etapa noventera de la revista no se entendería sin la obra magna de Toriyama, que no sólo copó un gran número de portadas y ayudó a que nacieran determinadas secciones. Es que, además, hasta quince números se vendieron conjuntamente con cintas de VHS del anime.

GOKU, MÁS FUERTE QUE MARIO, SONIC O BART

Hobby Consolas siempre será recordada por la mítica portada de Bart Simpson, pero lo cierto es que, en su primera etapa, el mayor protagonista de sus tapas no fue el hijo de Marge y Homer. Ni siquiera Mario y Sonic, que se dejaron caer unas cuantas veces por ellas. No, el personaje que más veces apareció fue Goku, que copó las portadas del número 18 (marzo de 1993), el 30 (marzo de 1994), el 53 (febrero de 1996) y el 73 (octubre de 1997), sin olvidar que Gohan, Trunks y Goten también tomaron la del 39 (diciembre de 1994). Y no sólo eso: el citado número 18, que albergaba un reportaje sobre el incipiente fenómeno que empezaba a ser Bola de Dragón, es el más vendido de toda la historia de la revista. Fueron nada más y nada menos que 180.000 ejemplares. Todo un kamehameha.



FUSIÓN A LO GOGETA

Entre noviembre de 1996 y diciembre de 1999, hubo quince números de Hobby Consolas que se vendieron conjunta e inseparablemente con VHS de Bola de Dragón, lo cual encarecía la revista de las 450 pesetas habituales (unos 2,70 euros) a las 795 pesetas (unos 4,78 euros). Quien más y quien menos era fan de Goku y compañía en aquella época, así que merecía la pena pagar esa diferencia por tener en casa esas cintas de vídeo. Por un lado, se ofrecieron nueve películas (las llamadas OVA), como Los tres grandes super sayanos, Estalla el duelo, Fusión, El ataque del dragón o El último combate. Por otro lado, se ofrecieron seis cintas que contenían los doce primeros episodios de Dragon Ball GT. La foto es cortesía de nuestro Antonio Sánchez-Migallón.

IMITADORES DE AKIRA TORIYAMA

En los 90, se vivió en España el boom del manganime, con series como Doraemon, Chicho Terremoto, Óliver y Benji, Sailor Moon, Ranma 1/2, Los caballeros del zodiaco y muchas otras. Pero, indudablemente, la serie que más contribuyó a su popularidad fue Bola de Dragón. Y nuestra revista, como icono pop, no fue ajena a esa moda. Así, se creó una sección llamada Otaku Manga y se promovió un concurso nacional de manga y videojuegos, donde era habitual la presencia de Goku y sus allegados. Además, en el Teléfono Rojo, Yen no dejaba de recibir dibujos de la serie.





■ La composición de nuestro equipo se prestará a las tácticas. Por ejemplo, si incluimos a determinadas versiones de Goku y Vegeta, podrán fusionarse en pleno combate para que aparezcan Vegetto o Gogeta. ¿Será igual de efímera la versión supersaiyan 4 de este último que la que vimos en *Dragon Ball GT*?



■ Como en el manganime, los combates estarán sazonados por conversaciones, pullas y gritos de los personajes. Eso sí, sólo estarán en japonés o en inglés. Toca seguir esperando por un doblaje al castellano. ¡Ojalá se dé algún día!

» Freezer en el planeta Namek, que acababa como el rosario de la aurora. A toda esa espiral de destrucción, se sumará una vorágine de efectos de energía y luz que nos deslumbrará más que el lanzamiento de una genkidama.

Ven, ven, lejos de los malos sueños

Por lo que respecta a los modos de juego, habrá dos que destacarán por encima de cualquier otro. El más importante será Combate de episodio, que equivaldrá al típico modo historia.

En él, se repasarán los hechos más importantes del anime, desde la saga de los saiyans de *Dragon Ball Z* hasta el torneo de poder de *Dragon Ball Super*. Así, los acontecimientos estarán narrados a través de los ojos de ocho personajes: Goku (que será el más habitual), Gohan, Vegeta, Piccolo, Trunks del futuro, Goku Black, Freezer y Jiren. Para ello, se emplearán algunas viñetas y escenas cortas que recordarán al manga y a la serie de televisión, con la curiosidad de que habrá muchas secuencias que se mostrarán en primera persona. Por ejemplo, podremos sentir lo que

sintió Goku justo antes de llevarse a Célula al planeta de Kaito para evitar que destruyera la Tierra. Además, habrá algunas intersecciones narrativas donde podremos tomar decisiones

El otro modo destacado será Combate personalizado, que no será el típico con un par de opciones intrascendentes. Aquí, podremos editar casi cualquier cosa: no sólo los personajes o las condiciones de la lucha, sino también las secuencias de vídeo previas y posteriores al combate (incluidos los ángulos de cámara o los diálogos, seleccionando entre 5.000 frases predeterminadas), la música de fondo o los filtros de imagen. Y podremos compartir nuestras creaciones con la comunidad, lo cual promete dar mucho juego.

Todo eso contribuirá a que éste sea uno de los mejores juegos de *Bola de Dragón* que se hayan hecho nunca. Parece mentira que hayan tenido que pasar diecisiete años para que este sueño se hiciera realidad, pero, igual que nos pasó con *FighterZ* y con *Kakarot*, ha logrado despertarnos esa nostalgia noventera de los que crecimos deseando tener un bastón mágico, una nube voladora, unas manos con que poder lanzar ondas vitales (o kamehamehas, si lo preferís) o un pelazo de punta como los que salían en aquellos cómics, aquella serie de televisión o aquellos VHS. ■

COMO FIGHTERZ Y KAKAROT, HA LOGRADO DESPERTARNOS LA NOSTALGIA MÁS NOVENTERA

A foggy street scene with a woman's face in the foreground and a man walking away in the background.

NOVA

REEMERGE DE ENTRE LA NIEBLA

La compañía que un día tuvo una ola por logo va a salir de la bruma para inundarnos con un tsunami de puestas al día, entre las que brillarán las de *Silent Hill 2* y *Metal Gear Solid 3*



■ Por Rafael Aznar X @Rafaikkonen

Una de las mayores evidencias de los últimos años en la industria de los videojuegos es que Konami ya no es la que era. Basta con fijarse en la bajada a segunda división de *Pro Evolution Soccer* (o *eFootball*, por ser fieles a la denominación actual), la cancelación del pelotazo que podría haber sido *Silent Hills*, el engendro que fue *Metal Gear Survive*, la coagulación de la saga *Castlevania*... Al fin y al cabo, y a diferencia de otras editoras japonesas que también llevan en esto desde los años 80 o antes, Konami no sólo surfea sobre la ola de los videojuegos, sino también sobre las de negocios tan lucrativos como las tragaperras o los gimnasios.

Ahora bien, de un tiempo a esta parte, la compañía parece haber recuperado su pasión por los videojuegos. Es verdad que, en su país natal, no ha dejado de ser relevante, merced a sagas tan niponas como *Yu-Gi-Oh!* o *Powerful Pro Baseball*, pero, en Occidente, echábamos de menos a la Konami de antaño: a aquélla del logo de la ola naranja y roja.

Tu amor volvió a mi vida

No es que haya superproducciones de nuevo cuño (a la espera de ese *Silent Hill f*), pero, en los últimos años, hemos visto grandes recopilatorios de sagas de Konami, como los de *Metal Gear*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Castlevania* o *Contra*. Igualmente, la compañía se está animando a editar proyectos indies tan atractivos como *Cygni: All Guns Blazing* o *Deliver At All Costs*.

Pero lo mejor de esta Konami rediviva es el empeño que está poniendo en actualizar algunos de sus mayores clásicos, tanto en forma de remasterizaciones como, especialmente, en forma de remakes. Y hemos querido hacer un repaso a esas resurrecciones que están a punto de producirse. Particularmente, a tres de ellas, que, a falta de una confirmación, se concatenarán de aquí a marzo, es decir, antes del final del año fiscal. Hablamos, por supuesto, de las revisiones de *Silent Hill 2*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y los dos primeros *Suikoden*, que volverán a la vida con mecánicas y gráficos modernos. Aparte, a ellas se han unido varios juegos lanzados en portátiles de Nintendo, como los *Castlevania* de DS o *Ninja Cop*, aparecido en Game Boy Advance.

Puede ser el comienzo de una nueva era para Konami, que llevaba demasiado tiempo sumida en la niebla. Brindamos por ello con el agua de una ola. ■

SILENT HILL 2

BLOOBER TEAM, A LA CHITA CALLANDO

Se suele discutir a menudo sobre las diferencias entre "remake", "remasterización", "conversión" y otras palabras que aluden a puestas al día de juegos que ya tienen unos años a sus espaldas. Por suerte, Konami va a dar una lección magistral.

No en vano, próximamente, la compañía abarcará con sus proyectos casi todo ese espectro revisionista. Por ejemplo, *Castlevania: Dominus Collection*, el único que ya está a la venta, y *Ninja Five-0* tienen más de port que otra cosa, aunque añadan algún entresijo técnico, como rebobinado. Por su parte, *Suikoden I & II HD Remaster*, con su inequívoco nombre, será una remasterización. Luego, *Metal Gear Solid Delta: Snake Eater* será un remake... pero no en todos sus apartados. Y *Silent Hill 2*, el juego que más nos importa de todos, porque es uno de los más esperados no ya del otoño, sino de la historia de los videojuegos, será un remake con todas las letras. Y lo mejor es que ya está a la vuelta de la esquina, pues saldrá de la niebla el 8 de octubre, en PlayStation 5 y PC.

En ese sentido, la saga de terror parece haberse convertido en la prioridad para la compañía japonesa, incluso por delante de *Metal Gear Solid*, que, a priori, es más mediática. Porque, hace unos meses, lanzó el free-to-play *Silent Hill: The Short Message* y tiene en desarrollo también *Silent Hill f* y *Silent Hill: Town-*

fall, además de la película *Return to Silent Hill*. Buenas noticias, indudablemente, pues, tras la cancelación de *Silent Hills* en 2015, pensamos que todo estaba perdido e íbamos a vivir para siempre en un mundo de piruleta con un sol de justicia donde la niebla no era bienvenida.

Niebla, difícil de atrapar

Lo mejor de todo es que, tras la negatividad que envolvió al remake de *Silent Hill 2* casi desde que se anunció, parece que, al final, puede ser el juego que debe ser. No negaremos que Konami estuvo muy poco inspirada con la elección de los primeros tráilers, pero, en agosto, dio un golpe sobre la mesa por partida doble. Por un lado, sacó un brutal tráiler de la historia, con María como principal protagonista y potenciado por la música de Akira Yamaoka, que calló hasta las bocas de los que más espumarajos habían echado por ellas. Por otro lado, permitió a la prensa jugar por primera vez varias horas (en nuestro caso, Dani Quesada y David Rodríguez pudieron hacerlo en sendos eventos en Londres y Tokio).

Tampoco hay que echar las campanas al vuelo, pues no esperamos en ningún caso que esté a la altura del remake de *Resident Evil 4* o de *Alan Wake II*, los dos mejores juegos de terror de los últimos años. Pero lo cierto es que Bloober Team parece haber hecho un gran tra- »

■ Enfermeras, maniquíes y otros engendros sanguinolentos saldrán al paso de James Sunderland, que no tendrá munición suficiente para despacharlos a todos.

Reserva ya **Silent Hill 2** en GAME y llévate una caja metálica exclusiva del juego de regalo.

*Promoción limitada a 500 unidades.



■ El pueblo de Silent Hill resultará muy familiar. ¿Quién no recuerda aquella pintada de "aquí había un agujero y, ahora, ya no está"? ¡Enemigos del heredero, temed! Bueno, igual esto último no era de aquí...



KONAMI HA SACADO UN BRUTAL TRÁILER QUE HA CALLADO HASTA LAS BOCAS DE LOS QUE MÁS ESPUMARAJOS HABÍAN ECHADO

» bajo para resucitar el juego de culto que se estrenó en PlayStation 2 en el lejanísimo 2001.

Y no era fácil, porque el equipo polaco no se había visto nunca en tamaña tesitura. Es verdad que es un estudio especializado en terror, pero la mayoría de sus juegos habían sido en primera persona y con la ventaja de no tener que afrontar grandes expectativas por parte del público, como *Layers of Fear*, *Observer* o *Blair Witch*. No obstante, *The Medium*, que sí fue en tercera persona, le permitió hacerse algo de callo para ganar experiencia para *Silent Hill 2*. Y no hay que olvidar, además, que el proyecto ha sido supervisado de cerca por Masahiro Ito, diseñador del original, y por el compositor Akira Yamaoka, con el que, precisamente, Bloober colaboró en *The Medium*.

De Raccoon City, a Silent Hill

Así pues, la puesta al día de *Silent Hill 2* tendrá un enfoque similar al que Capcom dio a las de *Resident Evil 2* y *3* hace unos años, al apostar por una cámara al hombro para reconstruir la experiencia pretérita. En este caso, el original no se apoyaba en planos tan fijos como los de los juegos ambientados en Raccoon City, pero el estilo "tosco", sin tiroteos desmedidos y con muchos puzles, sí era muy parecido.

Como hace veintitrés años, el protagonismo de la aventura correrá a cargo de James Sunderland, un pobre diablo que llegará al pueblo de Silent Hill en busca de su esposa Mary, supuestamente fallecida, que le ha enviado una carta para reencontrarse allí. Sin embargo, con quien se cruzará será con María, amén de con otros personajes extraños, incluido el villanesco Pyramid Head. Eso dará pie a una historia de las que calan hondo, con temas tan profundos como el dolor y la culpa. Y lo mejor es que no sólo se ha mantenido la variedad de finales del juego original, sino que también se han incluido algunos nuevos. Nos morimos de ganas por saber si son igual de estrambóticos que

aquéllos que involucraban a quienes vosotros ya sabéis. Y no nos referimos a Voldemort...

Dado que James no será ningún Leon S. Kennedy de la vida, la aventura no estará tan centrada en la acción como en la exploración. Sí, habrá combates cuerpo a cuerpo y armas de fuego, con una gran importancia de una mecánica de esquiva, pero el tuétano jugable estará en la búsqueda de pistas por unos escenarios que transmitirán una sensación de angustia constante. En relación con eso, el pueblo tendrá un tamaño mayor y sus edificios serán más interactivos, de modo que, por ejemplo, podremos romper ventanas para entrar en algunos locales y viviendas donde habrá elementos narrativos que darán claves de qué es lo que sucede en ese maldito lugar. Y, por supuesto, habrá numerosos rompecabezas, algunos de ellos creados para la ocasión.

El silencio de los corderos

Gráficamente, el juego quizá no sea el más puntero de PS5, y no alcanzará el hiperrealismo de *Metal Gear Solid Delta* (favorecido por reciclar la misma osamenta visual), pero sus valores de producción estarán muy por encima de lo que es habitual en Bloober Team, que nunca había tenido el respaldo de una editora tan pudiente como Konami. Los modelados de los personajes rayarán a un gran nivel (para muestra, la imagen que abre este reportaje de María, que llena sea de gracia), y los escenarios harán gala de una iluminación muy bien medida y de una dirección artística en la que el óxido, la sangre o la niebla formarán una amalgama tan desagradable como cautivadora. Además, habrá un filtro de imagen opcional que imitará un estilo de los años 90, con mucho grano, y se podrá desactivar la interfaz.

Bloober Team, que las mata callando, está a punto de alzar la voz con estruendo para cumplir eso de que sólo hay que hablar si lo que se va a decir es más bello que el silencio.

**ESTA PUESTA AL
DÍA TENDRÁ UN
ENFOQUE MUY
SIMILAR AL QUE
CAPCOM DIO A
LAS DE *RESIDENT
EVIL 2* Y *3* HACE
UNOS AÑOS**

■ Pese a su soledad interior, James estará acompañado a menudo por otros personajes, como María, Ángela o Laura. Las mujeres serán capitales para el argumento.



■ La cámara al hombro se ha convertido en un estándar de los juegos de terror AAA, como demuestran los remakes de *Resident Evil*, *Alan Wake II*, *The Evil Within*... Era la evolución natural también para *Silent Hill*.

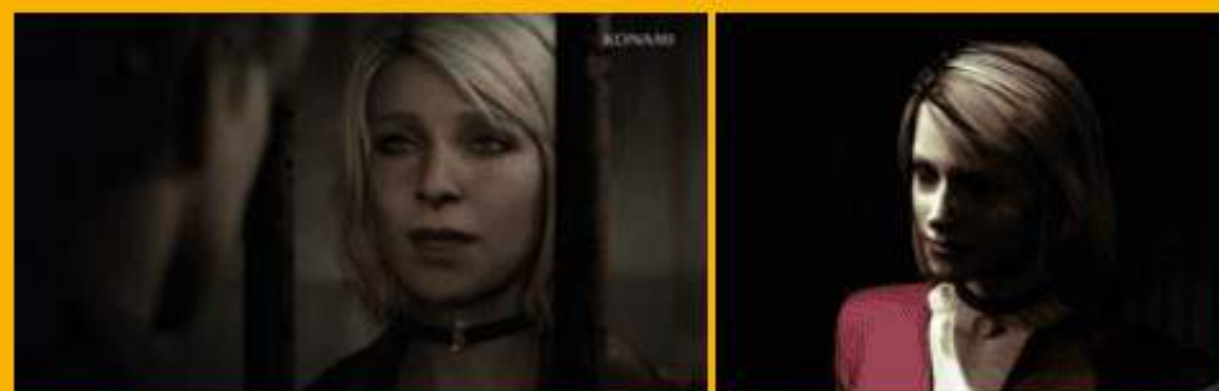


HOLA, OSCURIDAD, MI VIEJA AMIGA

Han pasado veintitrés años desde el estreno del juego original en PlayStation 2, y el remake lo mejorará en cualquier aspecto imaginable, sin dejar de lado la temible lobreguez.



Las secuencias de vídeo del original echaban mano del CG. Ese recurso ya apenas se emplea hoy en día, así que, en el remake, todo estará hecho con el motor del juego y lucirá más creíble.



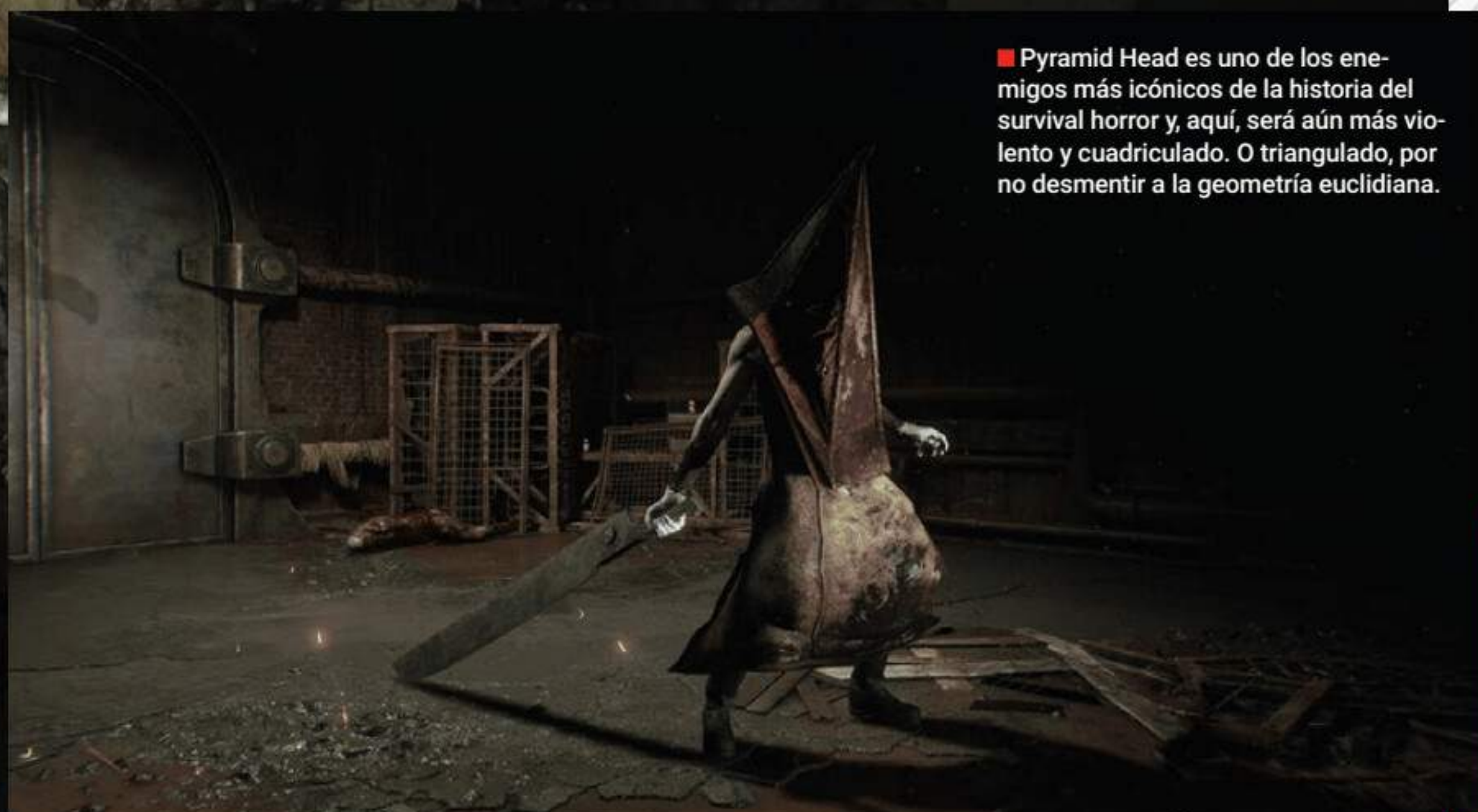
El diseño de los personajes generó algunas críticas, en especial por cambios como la ropa de María, pero a nosotros nos parece que conserva muy bien la esencia de lo visto en los 128 bits.



La niebla era, originalmente, un recurso con el que tapar carencias técnicas, como el popping. Sin embargo, se convirtió en una seña de identidad y, en el remake, será aún más espesa.



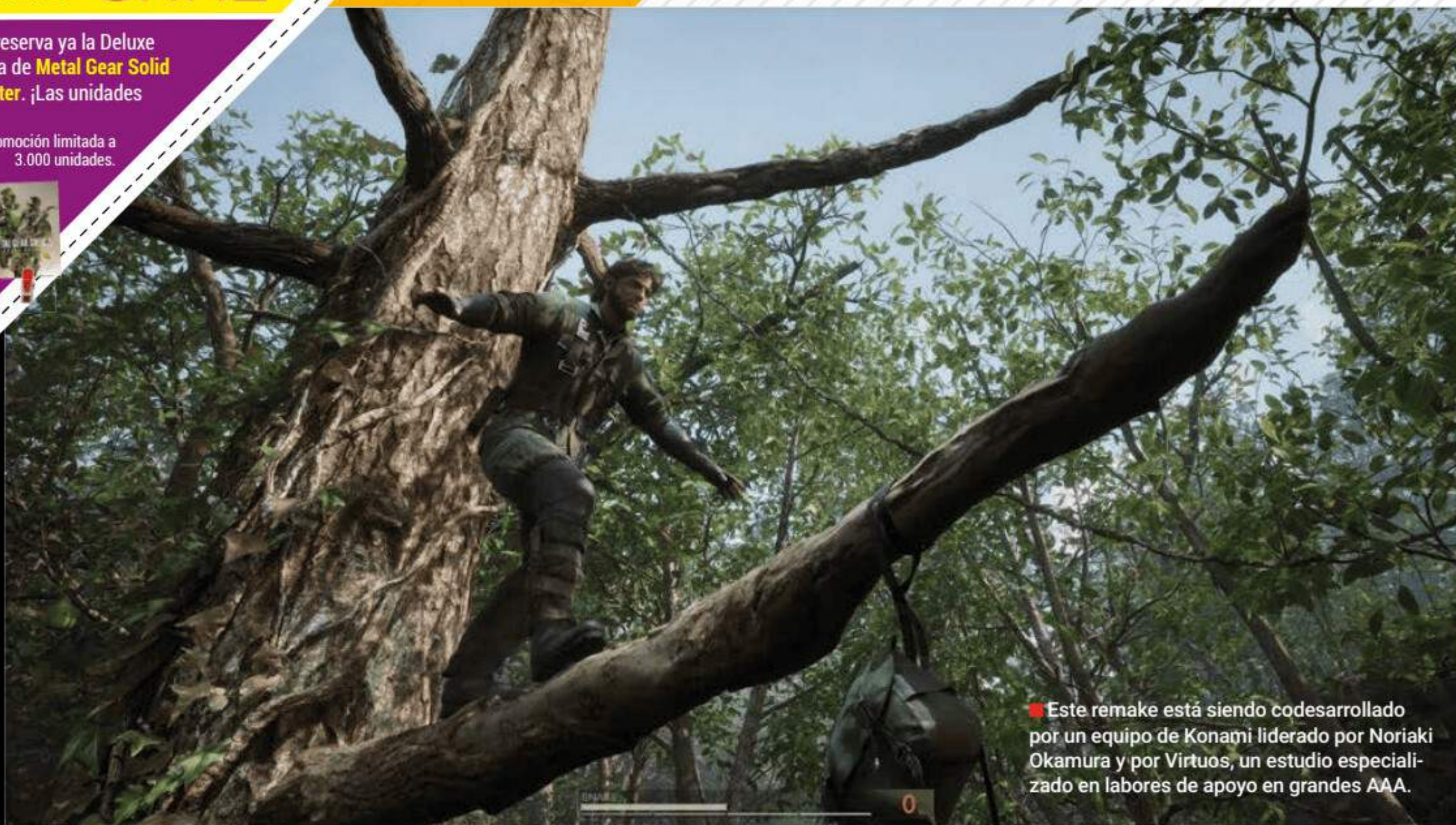
Muchos de los escenarios se han ampliado con nuevas estancias, pero todo seguirá siendo perfectamente reconocible: el pueblo, el lago Toluca, el bloque de apartamentos, el hospital...



■ Pyramid Head es uno de los enemigos más icónicos de la historia del survival horror y, aquí, será aún más violento y cuadrulado. O triangulado, por no desmentir a la geometría euclidiana.

Sólo en GAME, reserva ya la Deluxe Edition exclusiva de **Metal Gear Solid Delta: Snake Eater**. ¡Las unidades son limitadas!

*Promoción limitada a 3.000 unidades.



Este remake está siendo codesarrollado por un equipo de Konami liderado por Noriaki Okamura y por Virtuos, un estudio especializado en labores de apoyo en grandes AAA.

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ KONAMI / VIRTUOS ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

METAL GEAR SOLID Δ: SNAKE EATER

LA SERPIENTE QUE REPTA EN SILENCIO

Metal Gear Solid 3: Snake Eater es uno de los mejores juegos de la historia, y lo habíamos visto regresar de varias formas: con su versión *Subsistence*, con una revisión estereoscópica para 3DS, con una versión en HD...

Esta última, de hecho, fue la que se incluyó el año pasado en el recopilatorio *Master Collection Vol. 1*, así que es un juego que nunca se ha llegado a ir de nuestras vidas. Sin embargo, nunca lo habíamos visto como lo veremos en *Metal Gear Solid Delta*.

De todos los juegos de Konami que figuran en este reportaje, éste es el único que, de momento, no tiene fijada la fecha. No obstante, el hecho de que ya se hayan anunciado sus diversas ediciones y se pueda reservar nos invita a pensar que, simplemente, la compañía japonesa quiere espaciarlo respecto a *Silent Hill 2*. Lo suyo quizá habría sido sacarlo este otoño, pues, en noviembre, se cumplirá el vigésimo aniversario del lanzamiento del original (al menos, en Estados Unidos), pero, para evitar ese solapamiento con el survival horror, más bien parece que podría coincidir con la efeméride europea, lo cual lo plantaría en el primer trimestre de 2025, como colofón al

año fiscal. En ese sentido, la prensa ya pudo jugar la primera hora y media hace unas semanas (Dani Quesada pudo probarlo en un evento en Londres), algo que, hoy en día, las editoras sólo permiten cuando los desarrollos ya están muy avanzados...

Una misión virtuosa sin Kojima

Lo que sí es seguro es que será una puesta al día muy fiel al juego original, pese a lo difícil de rehacer un juego de autor... cuyo autor ya no está en la empresa. O quizá gracias a ello. En cualquier otra revisión, lo normal sería aprovechar para ampliar la historia o, al menos, regrabar las voces, pero hacer eso con un juego de un genio como Hideo Kojima entrañaría riesgos. Y más siendo el original una obra maestra.

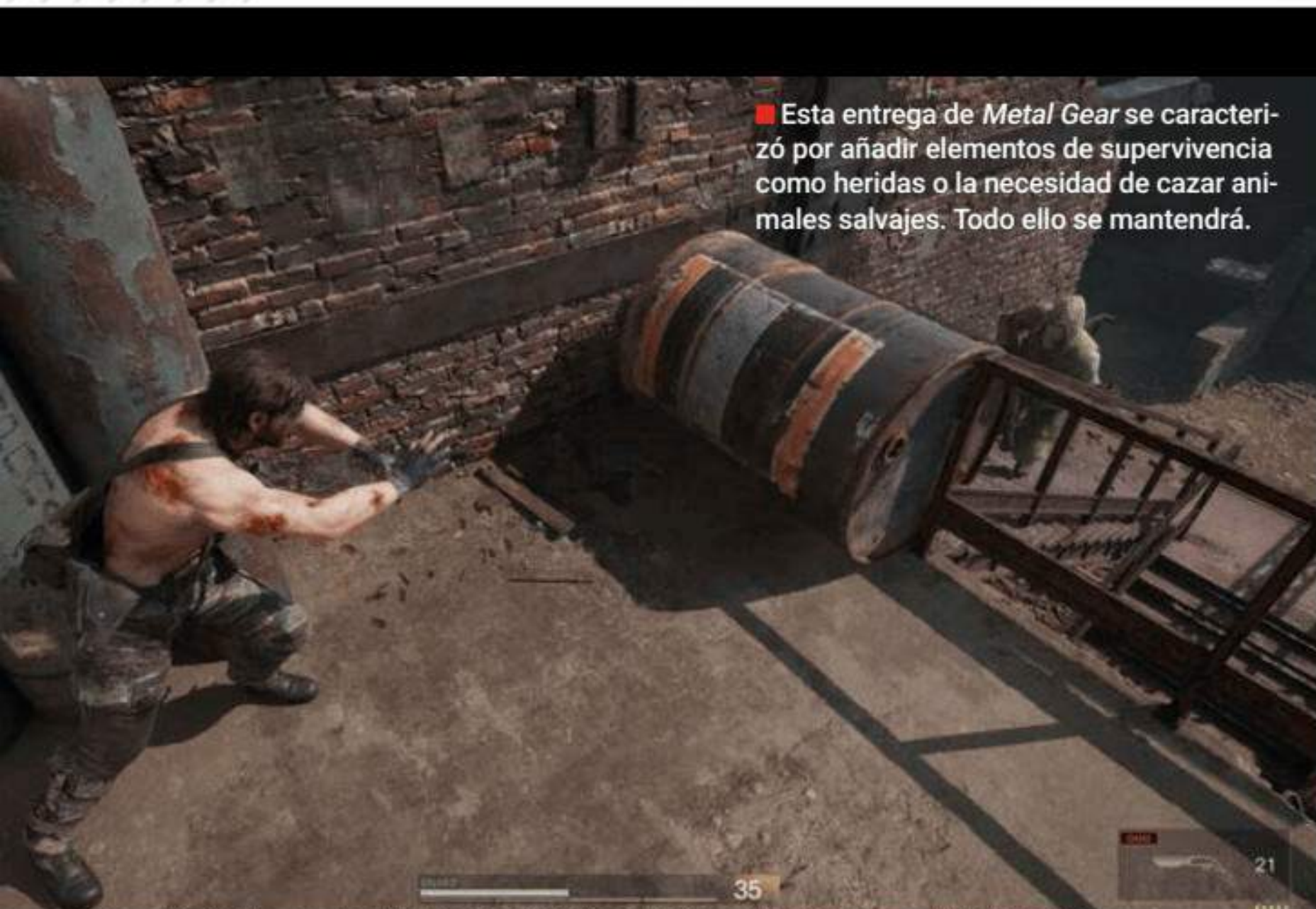
Por eso, *Delta* será casi una réplica a escala 1:1 en lo que al desarrollo se refiere, con un joven Big Boss internándose en una jungla soviética durante la Guerra Fría. No obs-

tante, tenemos curiosidad por saber si se mantendrán trucos como la forma especial de acabar con The End que había en PS2...

El cambio más evidente será el de los gráficos, rehechos desde cero con el Unreal Engine 5. Los modelados de los personajes serán para quitarse la bandana, igual que los paisajes selváticos, marcados por una frondosa vegetación que entroncará con las casacas y las pinturas de camuflaje que tendrá que ponerse Snake para infiltrarse.

En lo jugable, se podrá elegir entre el control clásico y otro moderno, que colocará la cámara en una posición más cercana a la espalda del protagonista, permitirá caminar agachado y mejorará el CQC. Además, habrá mejoras de calidad de vida, como un mini-mapa con brújula, y coleccionables inéditos, como unos patitos de goma con camuflaje que recordarán a los monos de *Ape Escape* del original. Será el juego de 2004, pero como si se hubiera elaborado en 2024.

SERÁ UNA PUESTA AL DÍA MUY FIEL AL JUEGO ORIGINAL, PESE A LO DIFÍCIL DE REHACER UN JUEGO DE AUTOR... CUYO AUTOR YA NO ESTÁ



■ Esta entrega de *Metal Gear* se caracterizó por añadir elementos de supervivencia como heridas o la necesidad de cazar animales salvajes. Todo ello se mantendrá.

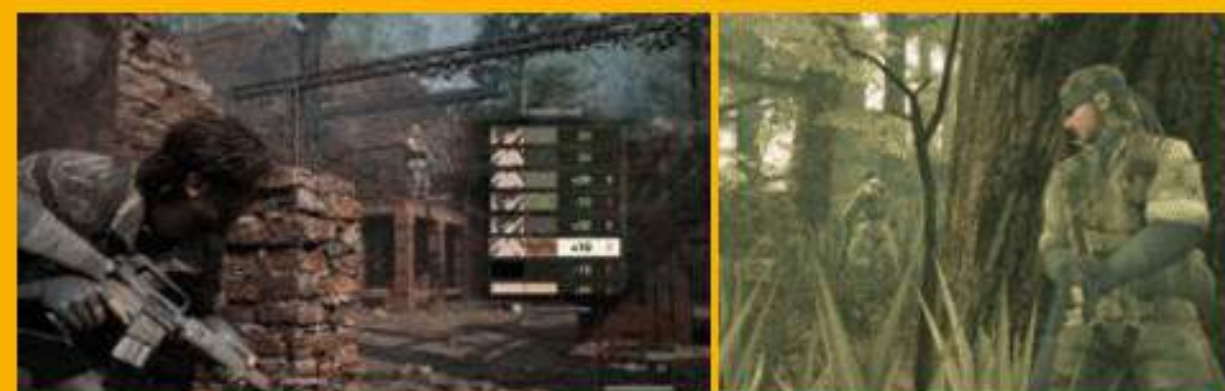


LA VERDE JUNGLA, AÚN MÁS VERDE

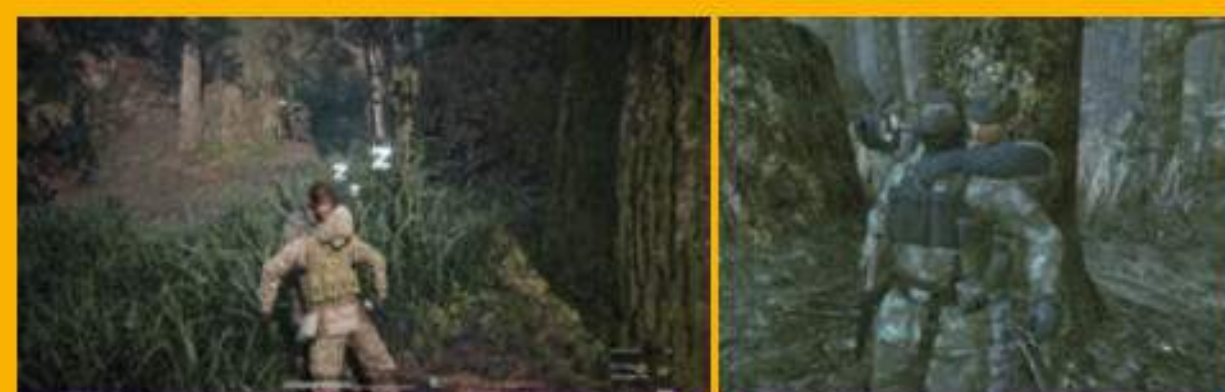
Metal Gear Solid Delta tendrá el esqueleto del juego de hace veinte años, pero se han rehecho tanto los gráficos como la jugabilidad para que se sienta un juego contemporáneo.



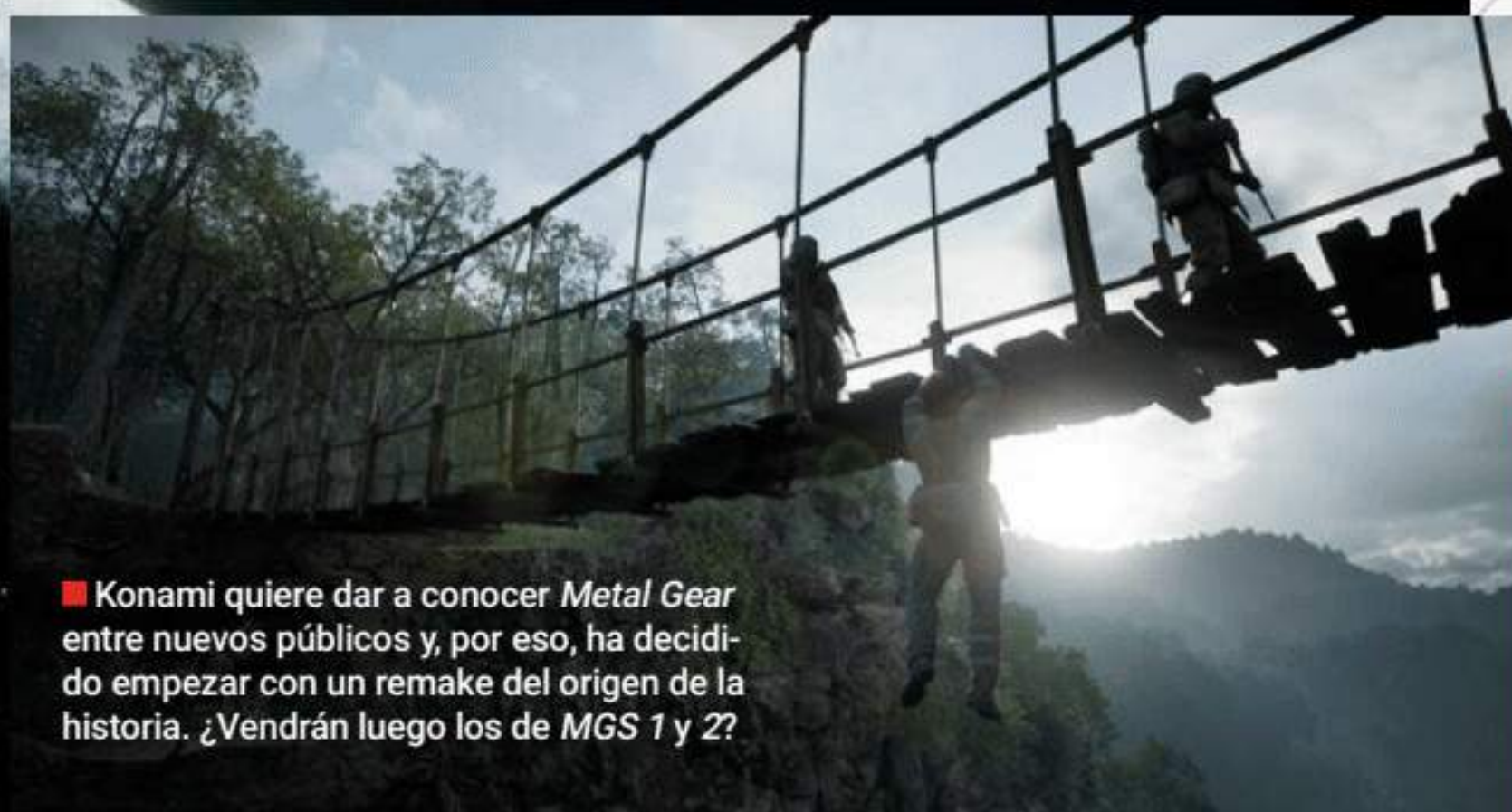
Las escenas de vídeo tendrán los mismos planos y secuencias, pero el Unreal Engine 5 se dejará notar en unos personajes cuyos modelados han sido rehechos y que lucirán de escándalo.



El camuflaje corporal y facial era esencial en esta entrega y, para facilitar su gestión, en la puesta al día, se podrá gestionar de un modo inmediato, sin tener que andar pausando la partida.



El control tenía su intrínquis en el juego original, especialmente a la hora de ejecutar las acciones de combate cuerpo a cuerpo (CQC), pero, en este remake, resultará mucho más intuitivo.



■ Konami quiere dar a conocer *Metal Gear* entre nuevos públicos y, por eso, ha decidido empezar con un remake del origen de la historia. ¿Vendrán luego los de *MGS 1* y 2?



■ PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH - PS4 - XBOX ONE - PC ■ KONAMI ■ ROL ■ 6 DE MARZO

SUIKODEN I & II HD REMASTER: GATE RUNE & DUNAN UNIFICATION WARS

UNA ESTRELLA APAGADA SE REAVIVA

La saga Suikoden parecía ya una veterana de guerra que nunca volvería al campo de batalla, pues la quinta entrega principal databa de 2005 y el spin-off *Genso Suikoden*, de 2012, ni siquiera llegó a salir de tierras japonesas.

Sin embargo, la serie ha acabado regresando por partida doble. Por un lado, de manera oficiosa, pues, este año, se ha estrenado *Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes*, que es un sucesor espiritual promovido por los mismos creadores: Yoshitaka Murayama (tristemente fallecido poco antes del propio lanzamiento del juego) y Junko Kawano. Por otro lado, oficialmente, porque Konami ha decidido actualizar las dos primeras entregas, aparecidas en PSOne en 1995 y 1998, y juntarlas en un solo pack.

No las teníamos todas con nosotros, porque *Suikoden I & II HD Remaster: Gate Rune & Dunan Unification Wars* (no había un título más corto, parece) se anunció hace exactamente dos años, con una previsión inicial de que se lanzara en 2023, un posterior retraso a 2024 y otra demora adicional que lo había dejado sin fecha. Sin embargo, Konami por fin ha dicho eso de "esta boca es mía" y ha concretado que el juego se pondrá a la venta el 6 de marzo, con textos en castellano y una edición física

que, al igual que las de *Silent Hill 2* y *Metal Gear Solid Delta*, en España será distribuida por Meridiem, que se ha convertido en socia indispensable de la compañía japonesa.

Guerra relámpago en HD

Esta remasterización será otro ejemplo más del juego que dan los J-RPG de los 90 para recuperarlos en forma de revisiones. A la espera de probarlo, no parece que vaya a tener nada que envidiarles a las pixeladas puestas al día a que ha hecho Square Enix de *Dragon Quest III*, los primeros seis *Final Fantasy*, *Live a Live* o *Star Ocean: The Second Story*.

Por si no estáis familiarizados con la saga, los dos juegos volverán a narrar conflictos bélicos, con más de 100 personajes jugables y combates por turnos. El desarrollo será el mismo, pero habrá numerosas mejoras. En lo jugable, la más agradecida será la opción de duplicar la velocidad de las batallas o, incluso, poner un modo automático. En lo visual, los sprites pixelados de los personajes y los paisajes se beneficiarán de mejoras en los efectos y la iluminación. Y, en lo sonoro, se han integrado numerosos efectos ambientales. Será una mezcla bellísima de retro y modernidad.



■ El nuevo sistema de iluminación, nubes y animaciones de sombras dejará estampas tan hipnóticas como este atardecer, con los rayos de sol bañándolo todo de naranja.





■ Limited Run se ha especializado en recuperar juegos de los 90 y principios de los 2000, y uno de los próximos en pasar por el tamiz de su Carbon Engine será este plataformas de Konami.



■ PS5 - SWITCH - PS4 - PC ■ LIMITED RUN (KONAMI) ■ PLATAFORMAS ■ 2024

NINJA FIVE-0

EL MAMBO NÚMERO 5 DE LIMITED RUN

Konami ha sabido confiar en compañías expertas en ports de juegos pixelados, como M2 o Digital Eclipse, para que les lavaran la cara a sus juegos clásicos. Y, ahora, va a probar suerte con la pujante Limited Run Games.

Esta compañía estadounidense, que empezó su andadura sacando ediciones físicas de numerosos juegos digitales, ha ampliado su ámbito de actuación con la creación de conversiones en alta definición (quizá no llegan a ser remasterizaciones, porque no alteran ni los gráficos ni la jugabilidad), elaboradas con el Carbon Engine, una tecnología propia. Lo hemos visto, por ejemplo, con *Tombi! Special Edition* o *Jurassic Park Classic Games Collection*.

Así, Konami ha confiado en Limited Run para que actualice y lance en formato tanto digital como físico *Ninja Five-0*, un juego que en Europa conocimos como *Ninja Cop* y que se puso a la venta para Game Boy Advance en 2003. Por si no os suena, se trata de un juego de acción y plataformas en dos dimensiones, en la línea de *Shinobi* o de los *Ninja Gaiden* clásicos, protagonizado por el detective Joe Osugi, que debe defender la ciudad de Zipangu.

Como novedades, esta revisión incluirá un modo contrarreloj en el que rejugar cada nivel para tratar completarlo en el menor tiempo posible, así como las opciones de calidad de vida que suelen acompañar a este tipo de ports, es decir, guardado en cualquier momento y rebobinado.

■ PS5 - SERIES X/S - SWITCH - PC ■ KONAMI ■ METROIDVANIA ■ YA DISPONIBLE

CASTLEVANIA: DOMINUS COLLECTION

CHUPASANGRES DE DS Y RECREATIVAS

De todas las sagas históricas de Konami, *Castlevania* es quizá la más maltratada, pues no hay ningún juego inédito en producción (que se sepa) y, si bien se han ido recopilando sus entregas clásicas, está siendo por fascículos y con grandes lapsos de tiempo entre uno y otro.

Si hacéis memoria, en 2019, se estrenó *Anniversary Collection*, que abarcaba la etapa de los 8 y los 16 bits. Luego, en 2021, fue el turno de *Advance Collection*, que, como su propio nombre indica, contenía las entregas de Game Boy Advance. Pero nada se supo de *Symphony of the Night*, de *Mirror of Fate* o de las entregas tridimensionales. Ni tampoco de la trilogía que se lanzó en DS... hasta ahora.

Por suerte, esta última falla acaba de ser solucionada, pues, con motivo del último Nintendo Direct, se anunció y se lanzó sobre la marcha *Castlevania: Dominus Collection*, un pack que recupera *Dawn of Sorrow*, *Portrait of Ruin* y *Order of Ecclesia*, lanzados en 2005, 2006 y 2008, respectivamente. Además, se les ha sumado *Haunted Castle Revisited*, una versión revisada del juego de recreativas de 1987. Además de añadir rebobinado y guardado rápido a los juegos, el pack incluye material artístico inédito.



■ *Haunted Castle* se puede jugar tanto en su versión original como en otra remozada para la ocasión. En cuanto a los juegos de DS, la interfaz de la pantalla táctil se ha ubicado a la derecha de la imagen.

**YA
A LA
VENTA**

retro GAMER

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

THE LEGEND OF
ZELDA: ECHOES
OF WISDOM
Y OTROS TITULAZOS DONDE
ELLAS DAN EL GOLPE

EL LEGADO
DE SUPER
METROID

Y SAMUS ARAN,
GUARDIANA DE
LA GALAXIA

METAL

¡Viejuno!

AMSTRAD 40 AÑOS DEL
AMSTRAD CPC

LA FASCINANTE HISTORIA DEL 'TODO EN UNO' QUE DINAMIZÓ EL MERCADO EUROPEO

ADemás ROLLING THUNDER - STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE - TRON - WARIOWARE - BROKEN SWORD - GAUNTLET

**¡NO NOS GUSTA
LO RETRO!**

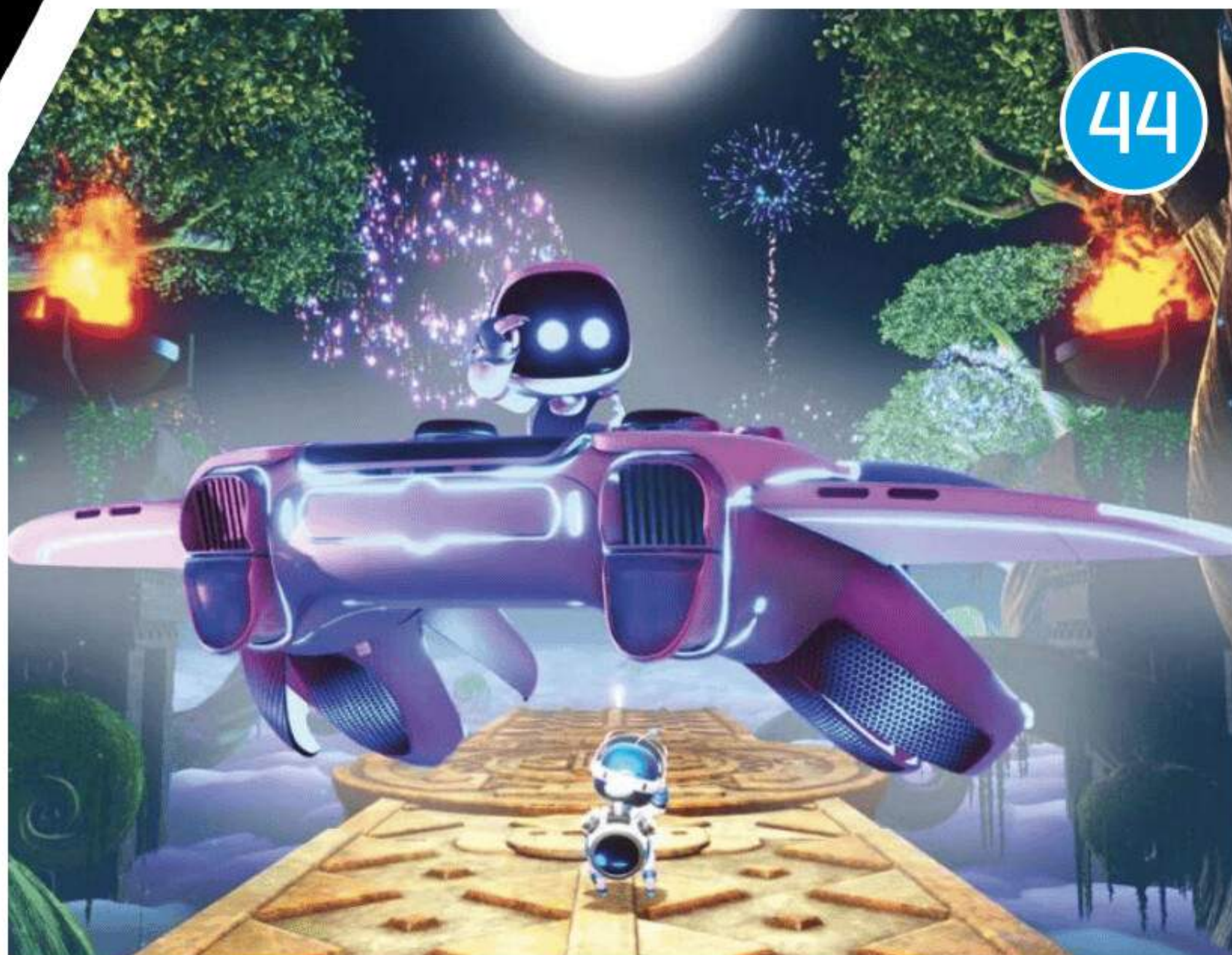


SI TE HAS QUEDADO SIN LOS ANTERIORES,
CONSÍGUELOS EN NUESTRO STORE:
store.axelspringer.es/retrogamer



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



ASTRO BOT

PS5 ha recibido, a la vez, uno de sus mejores exclusivos y un sentido homenaje a los 30 años de historia de PlayStation



THE LEGEND OF ZELDA: ECHOES OF WISDOM

La saga más legendaria de Nintendo por fin ha hecho honor a su nombre, dándole el protagonismo a la princesa de Hyrule



**VUESTRA
OPINIÓN**

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacénnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas [@Hobby_Consoles](https://twitter.com/Hobby_Consoles)

JUEGOS ANALIZADOS

- 44 Astro Bot
- 46 The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom
- 48 Star Wars Outlaws



- 50 Warhammer 40.000: Space Marine II
- 51 El Escudero Valiente
- 52 Emio – El Sonriente: Famicom Detective Club
- 53 Dead Rising Deluxe Remaster
- 53 Epic Mickey: Rebrushed
- 54 Black Myth: Wukong
- 54 Visions of Mana
- 55 Harry Potter: Campeones de quidditch
- 55 NBA 2K25
- 56 Age of Mythology: Retold
- 56 Shadow of the Ninja - Reborn
- 57 Bakeru
- 57 Gori: Cuddly Carnage

CONTENIDOS DESCARGABLES

- 58 Starfield
- 58 Persona 3 Reload
- 59 Mortal Kombat 1
- 59 Prince of Persia: The Lost Crown
- 59 Ghostrunner II
- 59 Remnant II



■ Team Asobi ha rendido tributo al legado de PlayStation con un plataformas 3D rebotante de guiños a sagas no sólo de la propia Sony, sino también de Capcom, Konami, Activision...

Astro Bot

YO SÍ PUEDO DECIR QUE HE JUGADO... Y SIGO JUGANDO

- **VERSIÓN ANALIZADA**
PS5
- **GÉNERO**
Plataformas
- **DESARROLLADOR**
Team Asobi
- **DISTRIBUIDOR**
Sony
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
No tiene
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: 69,99 €
Digital: 69,99 €
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
7

El 3 de diciembre, se cumplirán 30 años del lanzamiento de la primera PlayStation en tierras japonesas, ¿y qué mejor manera de celebrar la efeméride que con un nuevo juego de *Astro Bot* que repase toda la historia de la marca?

Team Asobi, el equipo heredero del extinto Japan Studio, ha partido de una fórmula familiar que combina plataformas, acción, coleccionables y mucho humor para hacer algo que, en algunos sentidos, es más que un juego. Es, más que nunca, una gran demostración de todo lo que puede hacerse con el mando de PlayStation 5 y, a la vez, un gran vehículo para despertar la nostalgia del jugador.

El punto de partida de la aventura es recuperar las piezas de una nave con forma de PS5. Al estilo clásico de muchos juegos de plataformas, hay que ir superando una serie de mun-

dos compuestos por diversos niveles francamente variados, con ambientaciones que poco a nada tienen que ver entre sí. Por ellos, hay desperdigados 300 robots a los que hay que rescatar, y la gracia es que la mitad son personajes que han marcado la trayectoria de PlayStation, de sagas como *Crash Bandicoot*, *Spyro the Dragon*, *Metal Gear Solid*, *Tomb Raider*, *The Last of Us*...

Tocando la fibra sensible

Cada nivel es una pequeña sorpresa, algo a lo que ayudan los poderes de Astro: manos de mono para trepar, un reloj que ralentiza el tiempo, una trom-

pa de elefante con la que absorber líquidos, una bola metálica para colarse por conductos estrechos... Además, hay objetos con determinados usos y hay que echar mano de características del DualSense como el giroscopio (por ejemplo, para disparar un cañón o manejar una aeronave) o la vibración háptica (por ejemplo, para resolver un nuevo tipo de puzle basado en el tacto).

El desarrollo, que da para unas doce horas aproximadamente, es tremendamente variado, y hay ciertas zonas a las que sólo se puede acceder si hemos rescatado a un número determinado de robots. Además, hay unas piezas de

ESTÁ HECHO DESDE EL CARIÑO, Y VA A SER MUY DIFÍCIL QUE ALGUIEN HAGA OTRO "JUEGO-HOMENAJE" TAN REDONDO

Hazte ya con **Astro Bot** en GAME y llévate un DLC exclusivo de regalo, hasta fin de existencias.

*Promoción limitada a 500 unidades.



LO MEJOR

Los 150 robots basados en tres décadas de juegos de PlayStation. Es un gran plataformas: variado, con un gran control y divertido. Resulta inevitable jugar con una sonrisa en la cara. Los jefes.

LO PEOR

La base jugable es muy familiar. Recicla algunos personajes y recursos. Puede que eches en falta que alguna gran saga tenga más protagonismo jugable. El grado de reto no es muy elevado.

■ Las batallas contra los jefes son el momento donde más lucen las numerosas habilidades del pequeño Astro.



■ Los niveles son lineales, pero están llenos de recovecos y elementos coleccionables, lo cual fomenta la rejugaridad. ¿Obtendrás los 300 robots?



■ Igual que sucede con *Mario* o *Sonic*, si habéis jugado a los títulos previos de *Astro Bot*, algunos personajes y enemigos os resultarán familiares, como este robot gigante.

■ Por Alberto Lloret [X @AlbertoLloretPM](#)

rompecabezas que permiten completar imágenes y desbloquear nuevas zonas del mundo central o un vestidor donde obtener trajes especiales de corte retro con los que acicalar al protagonista.

Sin ninguna duda, más allá de la diversión y la simpatía, lo mejor de *Astro Bot* son los 150 cameos que incluye. Algunos tocan la fibra sensible y otros, incluso, te traerán recuerdos de juegos largamente olvidados. Ese factor memorístico aguijoneará tu nostalgia a lo grande. Además, al derrotar a los jefes finales de cada constelación, se desbloquean unos niveles muy especiales cuya jugabilidad bebe directamente de algunas de las sagas más paradigmáticas de la historia de PlayStation.

Trucos bajo la manga robótica

Frente a juegos como *Horizon: Forbidden West*, *Astro Bot* no transmite esa sensación de ser el techo técnico



OPINIÓN

Es la celebración de los 30 años de videojuegos en PlayStation, un homenaje que no se queda sólo en la nostalgia o el guiño fácil: hay hueco para las sagas grandes y exitosas, pero también para juegos olvidados. Y todo está reunido alrededor de un gran y divertido plataformas 3D que huele a clásico.

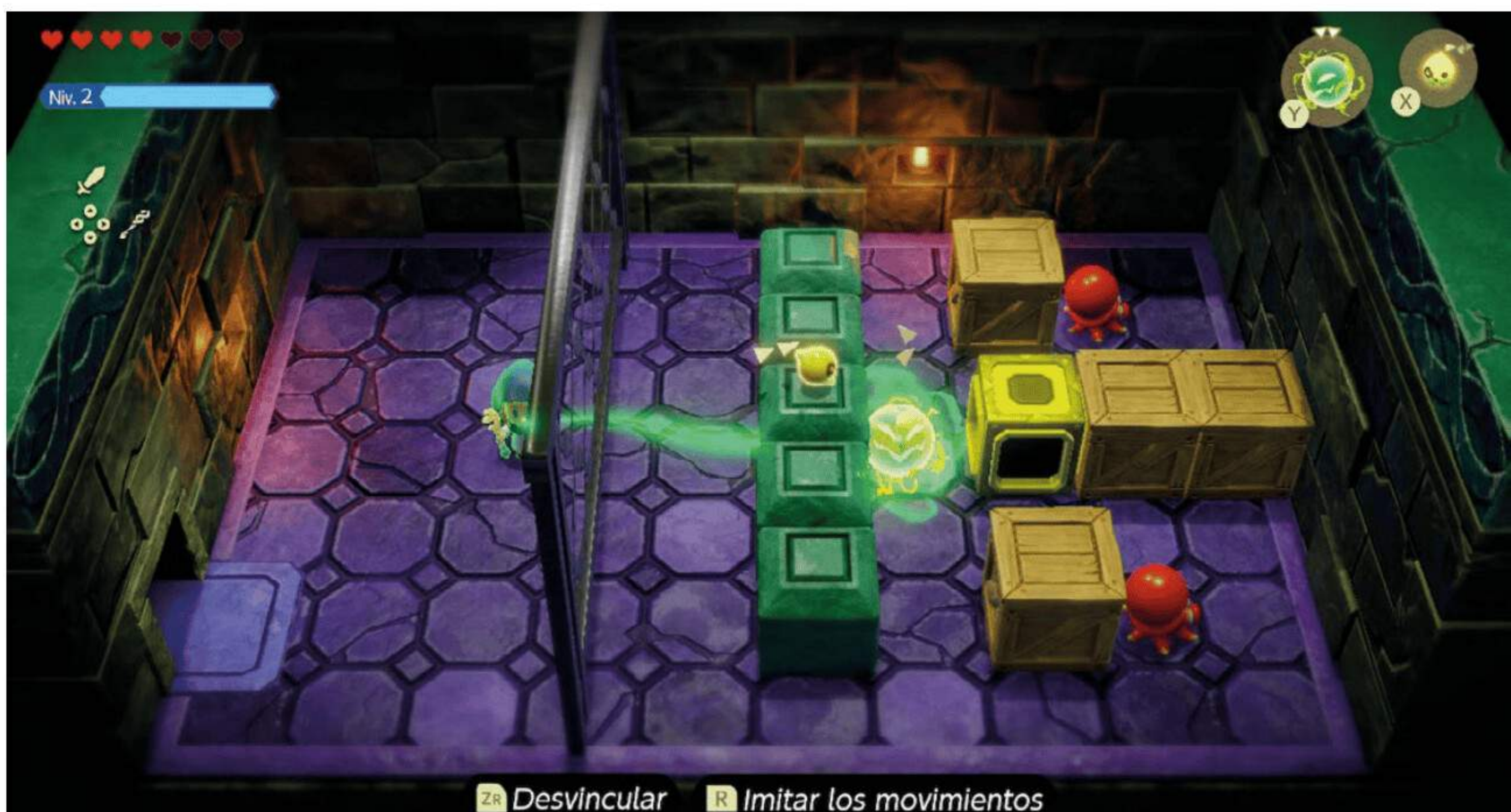
92

de PS5, pero ni lo busca ni lo necesita. Su encanto está en otra parte. Es un juego precioso, con momentos brillantes (ojo a los jefes y a ciertos niveles), muy bien ejecutado y que hace gala de una personalidad arrolladora sin precisar de gráficos hiperrealistas. Y tiene detalles muy molones pensados para entretener y dibujar sonrisas, como que te sigan 200 robotitos por la pantalla. Es verdad que hay unas cuantas cosas recicladas de *Astro Bot: Rescue Mission VR* o *Astro's Playroom*, pero seguramente muchos ni jugaran al título de realidad virtual (¿por qué no sacarlo en PS VR2 y PC, a todo esto?). En cuanto al sonido, la banda sonora tiene temas muy pegadizos, a los cuales se suman vocecillas y efectos muy alegres.

Astro Bot es un juego hecho desde el cariño, y va a ser muy difícil que alguien haga otro "juego-homenaje" tan redondo, porque está todo muy calcula-

do para dar en la patata de los jugadores que hayan estado ligados al universo PlayStation y a los videojuegos, en general. Es nostalgia pura, una mirada al pasado que repasa decenas de títulos icónicos desde la simpatía y el respeto. Despliega guiños para parar un tren, derrocha simpatía a cada paso y, para rematar, resulta imposible no emocionarse con el final. Avisados estáis...

Es el plataformas "más Nintendo" que ha salido en una consola que no sea de Nintendo. Es un clásico instantáneo y está tan bien diseñado que seguirá siendo un juego muy disfrutón dentro de 40 años, como lo es el *Super Mario Bros* original hoy día. O como lo será *Super Mario Bros Wonder* en unas décadas. Podría seguir alabando sus virtudes, pero creo que ya ha quedado más que claro: si tienes una PlayStation 5, es la gran exclusiva de la que disfrutar estas próximas Navidades. ■



The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom

UN VÍNCULO ENTRE EL HYRULE CLÁSICO Y EL MODERNO

- VERSIÓN ANALIZADA Switch
- GÉNERO Aventura
- DESARROLLADOR Nintendo
- DISTRIBUIDOR Nintendo
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES No tiene
- FORMATO / PRECIO Físico: 59,99 € Digital: 59,99 €
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO

Tras años soñando con controlar a Zelda en un *Zelda*, Nintendo nos da al fin la oportunidad de encarnarla en *Echoes of Wisdom*, la primera entrega de la saga (*The Wand of Gamelon* nunca existió) en que es la protagonista.

Podría pensarse que se trata de un spin-off o juego menor, pero no: es una entrega principal. Y, aprovechando el cambio de roles entre Zelda y Link, pone sobre la mesa ideas realmente originales, aunando el formato de las entregas clásicas de perspectiva cenital con muchos elementos de las modernas. Se podría decir que es un vínculo entre el pasado y el futuro... o un "Link to the Past".

El punto de partida es que unas misteriosas brechas están apareciendo en Hyrule y tragándose cuanto pillan a su paso. A Zelda le toca salvar el reino, para lo cual cuenta con la ayuda

de una inocente criaturilla llamada Tri, que le presta sus poderes. Así, las citadas brechas del mundo general conducen al mundo del vacío, conformado por diversas fases estancas en las que hay que encontrar varios objetos.

A Zelda to the Past

Las novedades vienen de la mano de un cetro que Tri le da a Zelda y que auspicia dos mecánicas que son el núcleo de la jugabilidad. Por un lado, están las réplicas, que son copias de objetos y monstruos que podemos invocar y que sirven para resolver puzles y pelear, siempre que, previamente, las

hayamos encontrado y memorizado. Por otro lado, está el vínculo, que permite conectar a Zelda con un objeto o enemigo, para moverlo sin importar su peso o que sea Zelda la que se vea desplazada en una determinada dirección sin caer, aunque no haya suelo.

La princesa no puede atacar directamente, así que los combates se resuelven tirando réplicas, lo cual es muy divertido, pues obliga a hacer probaturas, si bien el apuntado es impreciso y la IA de las copias se comporta a veces de formas un tanto absurdas. Por suerte, el propio juego da una forma de paliar esos problemas mediante el modo es-

ME HA RECORDADO UNA BARBARIDAD A ESA PEQUEÑA JOYITA PARA GAME BOY ADVANCE QUE ES *THE MINISH CAP*

Hazte ya con **The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom** en GAME y llévate con un llavero exclusivo y desde un euro con nuestro Plan Renove. ¡Consulta condiciones!

*Promoción limitada a 1.000 unidades.



LO MEJOR

La enorme cantidad de réplicas, el poder de vincular y las muchas posibilidades para resolver puzles y explorar. El estilo visual es arrebatador. Las reminiscencias de los *Zelda* portátiles.

LO PEOR

Aunque son leves, las ralentizaciones son muy habituales. Las fases en el mundo del vacío están bastante desaprovechadas. La interfaz no es particularmente cómoda para según qué cosas.

■ El Hyrule de *Echoes of Wisdom* es, clarísimamente, el mismo que el de otros dos *Zelda* muy populares.



■ Ésta es la primera vez en que un *Zelda* de perspectiva cenital cuenta con un caballo para moverse por el mundo. Tal es la apertura del mundo.



■ Tanto la estética como la jugabilidad beben a morro del remake de *Link's Awakening* de 2019. Ni siquiera faltan las secciones plataformas en dos dimensiones.

■ Por Álvaro Alonso [@alvaroalone_so](#)

padachina, que permite empuñar una espada y un escudo durante unos segundos, sin quitar el protagonismo a las más de 100 réplicas que hay.

Pero lo mejor es que las réplicas y el vínculo han sido diseñados para dar libertad al jugador y generar posibilidades, al estilo de *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*. Cada situación se puede resolver de formas muy distintas y, a menudo, juegan un papel las propiedades del fuego, el agua, el viento o el hielo. Y, hablando de libertad, podemos explorar Hyrule prácticamente al completo casi desde el principio, pues casi todo el mundo general está abierto, salvo por las transiciones al entrar en los edificios y las mazmorras, que sí tienen la estructura clásica dividida por estancias. Además, hay un montón de misiones secundarias, materiales que recolectar y hasta varios jefes opcionales, lo cual contribuye a alargar



OPINIÓN

Combina con sabiduría el formato de las entregas clásicas con el estilo de las modernas; un enlace entre el pasado y el futuro de la saga que también aporta ideas de cosecha propia cargadas de posibilidades y frescura. La princesa ha demostrado por qué ésta siempre ha sido su leyenda.

91

las cerca de 25-30 horas que dura de por sí la historia principal.

Switch es Game Boy Advance

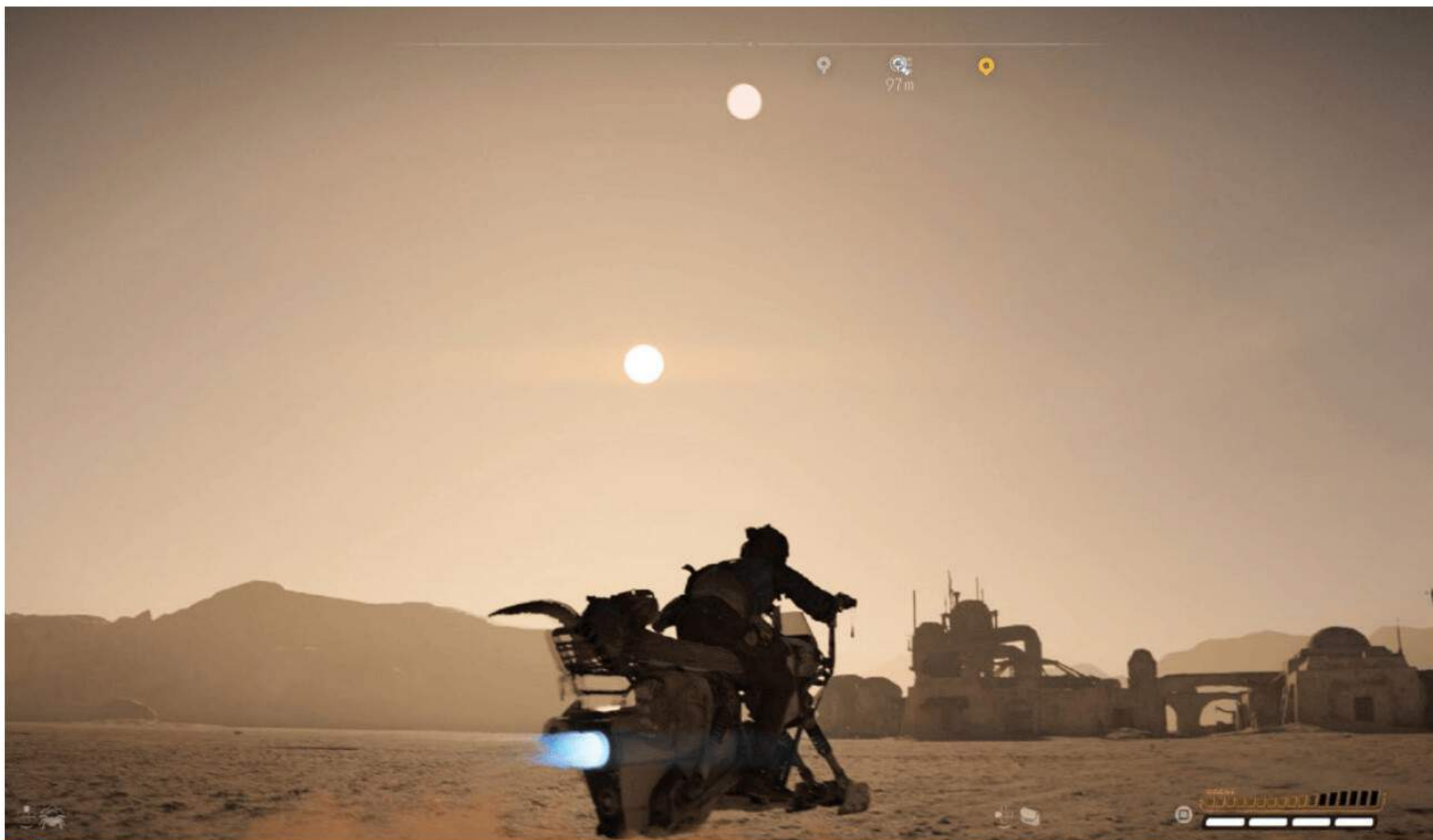
Y hay que hablar del apartado visual. ¿Cómo no hacerlo? *Echoes of Wisdom* es un juego sencillamente precioso. Nintendo ha replicado con exactitud el mismo estilo de diorama que Grezzo usó en el remake de *Link's Awakening* para firmar una absoluta maravilla. Da la impresión de que puedes acercarte a la pantalla y tocar cualquier elemento del escenario o coger a la propia Zelda, como si de un amiibo se tratase. Eso sí, aunque no llegan a molestar, hay ralentizaciones constantemente.

Y la banda sonora, como suele ser tradición en la saga, también es magnífica. Hay temas nuevos fantásticos, pero lo mejor es que la mayoría de canciones usan acordes de melodías de otros juegos para evocar una constante

sensación de familiaridad. Por supuesto, la nana de Zelda es una de ellas.

Voy a decir algo que seguramente haga que más de uno se lleve las manos a la cabeza: he disfrutado más *Echoes of Wisdom* que *Breath of the Wild* o *Tears of the Kingdom*. No creo que sea un juego mejor en absoluto, pero me ha dejado las mismas sensaciones que los *Zelda* portátiles. Y, en especial, me ha recordado una barbaridad a esa pequeña joyita para Game Boy Advance que es *The Minish Cap*. Es igual: un *Zelda* sin demasiadas pretensiones que no aspira a ser revolucionario, pero que se disfruta como el que más y te acaba dejando un maravilloso sabor de boca. Así que es muy sencillo: si tú también conservas gratos recuerdos de ir jugando a un *Zelda* en los asientos traseros de un coche, estoy seguro de que te va a encantar. Y tiene gatos por todas partes, lo cual siempre suma. ■

■ Tatooine quizá no sea el planeta más original de *La Guerra de las Galaxias*, pero, cuando veas cómo lo ha recreado Massive Entertainment, llorarás de felicidad.



Star Wars Outlaws

FORAJIDOS HASTA EL FINAL DE UNA GALAXIA MUY LEJANA

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Aventura
- DESARROLLADOR
Massive Entertainment
- DISTRIBUIDOR
Ubisoft
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Castellano
- FORMATO / PRECIO
Físico: 79,99 €
Digital: 79,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
12

Star Wars Outlaws es ya, por derecho, uno de los mejores juegos de mundo abierto de Ubisoft y una de las más soberbias experiencias interactivas del estelar universo de Lucasfilm.

Era inevitable pensar que podría ser un *Assassin's Creed* o un *The Division* con diseños de una galaxia muy lejana, pero presenta una serie de cambios que mejoran la fórmula enormemente y nos hacen sentir dentro de *La Guerra de las Galaxias* como ningún otro juego lo había hecho. Para empezar, es clave el hecho de que se aleje de los jedi, los sith y la Fuerza para contar la historia de la forajida Kay Vess y su mascota Nix, que pretenden dar un golpe histórico.

Eso se ha trasladado muy bien a la jugabilidad, con una combinación de acción, exploración, sigilo, plataforma, conducción de un speeder, ba-

tallas de naves espaciales y muchas otras mecánicas. Y el sigilo es "del bueno": del que da muchas opciones para superar cada situación. Si nos pillan, empiezan los tiroteos, que, inicialmente, pueden parecer flojos, pero mejoran exponencialmente a medida que obtenemos nuevas habilidades. Es todo un acierto que la única arma de Kay sea un bláster, a lo cual hay que añadir a Nix, que brilla con la luz de una estrella. Este pequeñín, al que damos órdenes casi como si fuera un "brazo extendible", lo hace todo más único y genera una notable diferencia respecto a otros cientos de juegos de mundo abierto.

En cuanto a las batallas espaciales, pueden parecer un poco simplonas, pues la fijación de objetivos es semiautomática, pero el hecho de poder coger tu nave, salir al espacio, enfrentarte a un par de cazas TIE, poner las coordenadas de otro sistema y saltar a la velocidad de la luz es pura fantasía.

Libertad intergaláctica

El diseño del juego resulta muy inteligente. Para empezar, no hay un único mundo abierto, sino tres, y da gusto recorrerlos. Porque, en lugar de acorralarnos con iconos, todo es muy orgánico, a lo *Breath of the Wild*, de manera que

OUTLAWS NOS HACE SENTIR DENTRO DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS COMO NINGÚN OTRO JUEGO LO HABÍA HECHO

Consigue ya **Star Wars Outlaws** y no te pierdas su Special Edition, exclusiva de GAME y cargada de contenido extra.



*Promoción limitada a 5.000 unidades.

LO MEJOR

La recreación del universo de *Star Wars*. La variedad jugable. La estructura de sus tres mundos abiertos. La banda sonora. El trío que forman Kay, Nix y el droide ND-5 es de lo mejor de la saga.

LO PEOR

La inteligencia artificial de los enemigos tiende a hacer cosas raras, lo cual rompe la inmersión en las secciones de sigilo. Algunos defectos gráficos en las animaciones, las caras o el cabello.

■ Kay Vess tiene mucho de sucesora de Han Solo, pero, en vez del Halcón Milenario, pilota la Cazaestelas.



■ La historia se ambienta entre *El Imperio contraataca* y *El retorno del jedi*, así que veréis a esbirros de Darth Vader y Palpatine por toda la galaxia.



■ Por defecto, la imagen se muestra con bandas negras arriba y abajo, para que parezca una película, pero se puede configurar a pantalla completa sin ninguna cortapisa.

■ Por Álvaro Alonso [@alvaroalone_so](#)

nuestra curiosidad actúa como brújula a la hora de explorar. Ni siquiera las misiones secundarias están señaladas en el mapa, lo cual supone un cambio radical en la filosofía de Ubisoft.

Igualmente, en lugar de recurrir al clásico árbol de habilidades, *Star Wars Outlaws* nos presenta a los especialistas, unos personajes que, tras conocerlos, nos proponen una serie de desafíos con los que desbloquear mejoras. Así, se requiere cierta dedicación y, lo que es mejor, son habilidades que tienen un impacto notorio sobre la jugabilidad.

Aparte, está el sistema de sindicatos, con cuatro facciones criminales cuya influencia afecta a cuanto sucede en el mundo. Es un sistema de gestión que da mucho juego e invita continuamente a tomar decisiones. Además, esos sindicatos conforman el postjuego, pues, si queremos conseguir las mayores recompensas que ofrecen, debemos



OPINIÓN

Tiene acción, aventura y mucho corazón. Con eso, habría bastado, pero lejos de ser conservadora, Ubisoft se ha atrevido a confiar en el jugador a la hora de diseñar sus mundos (o planetas) abiertos, perfeccionando así una fórmula en la que es toda una maestra. No cabe duda: éste es el camino.

88

aumentar al máximo la reputación con cada facción. En ese sentido, la historia principal dura unas veinte horas, pero, si quieres hacerlo todo, lo más probable es que tengas muchas decenas de horas de contenido por delante.

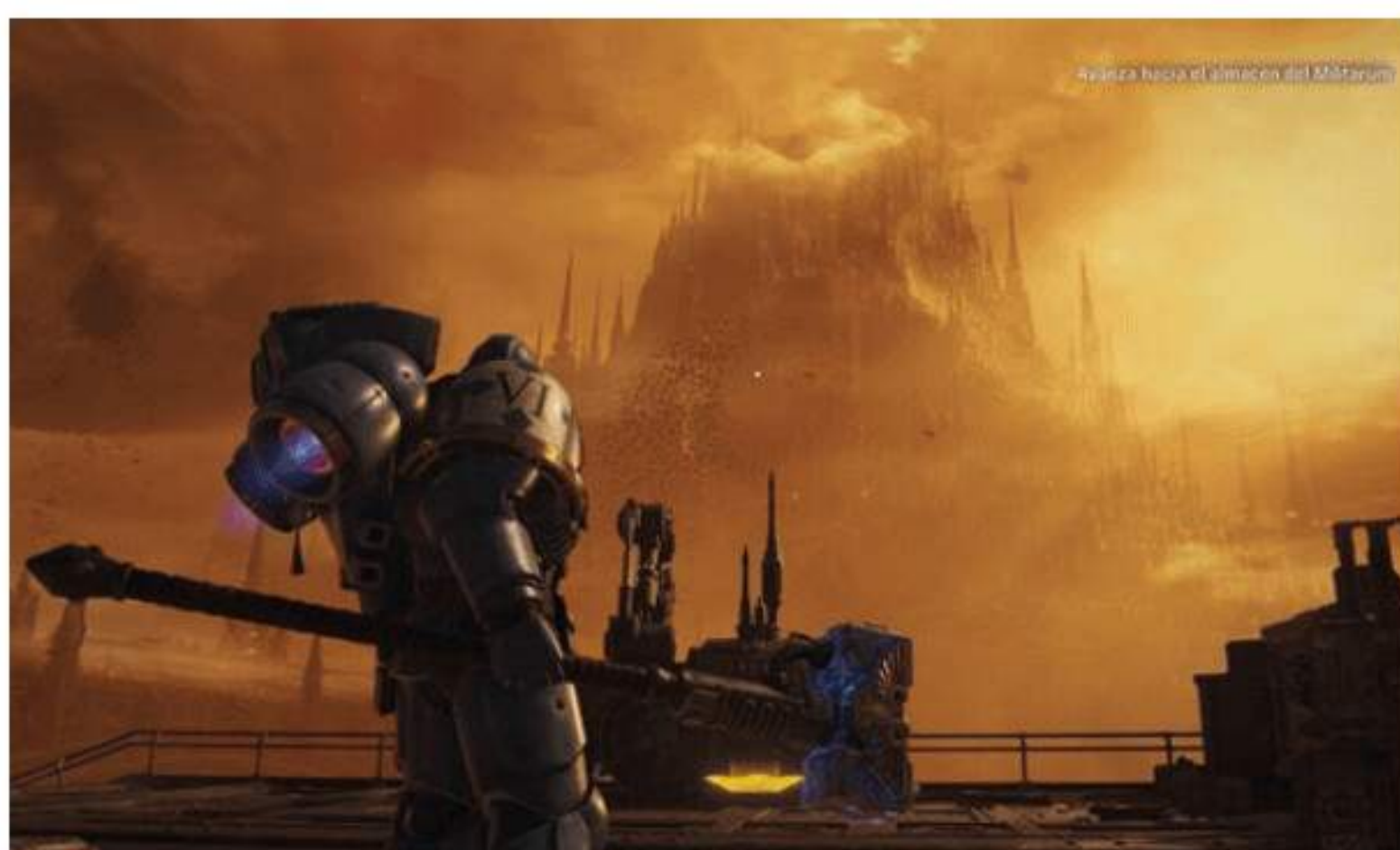
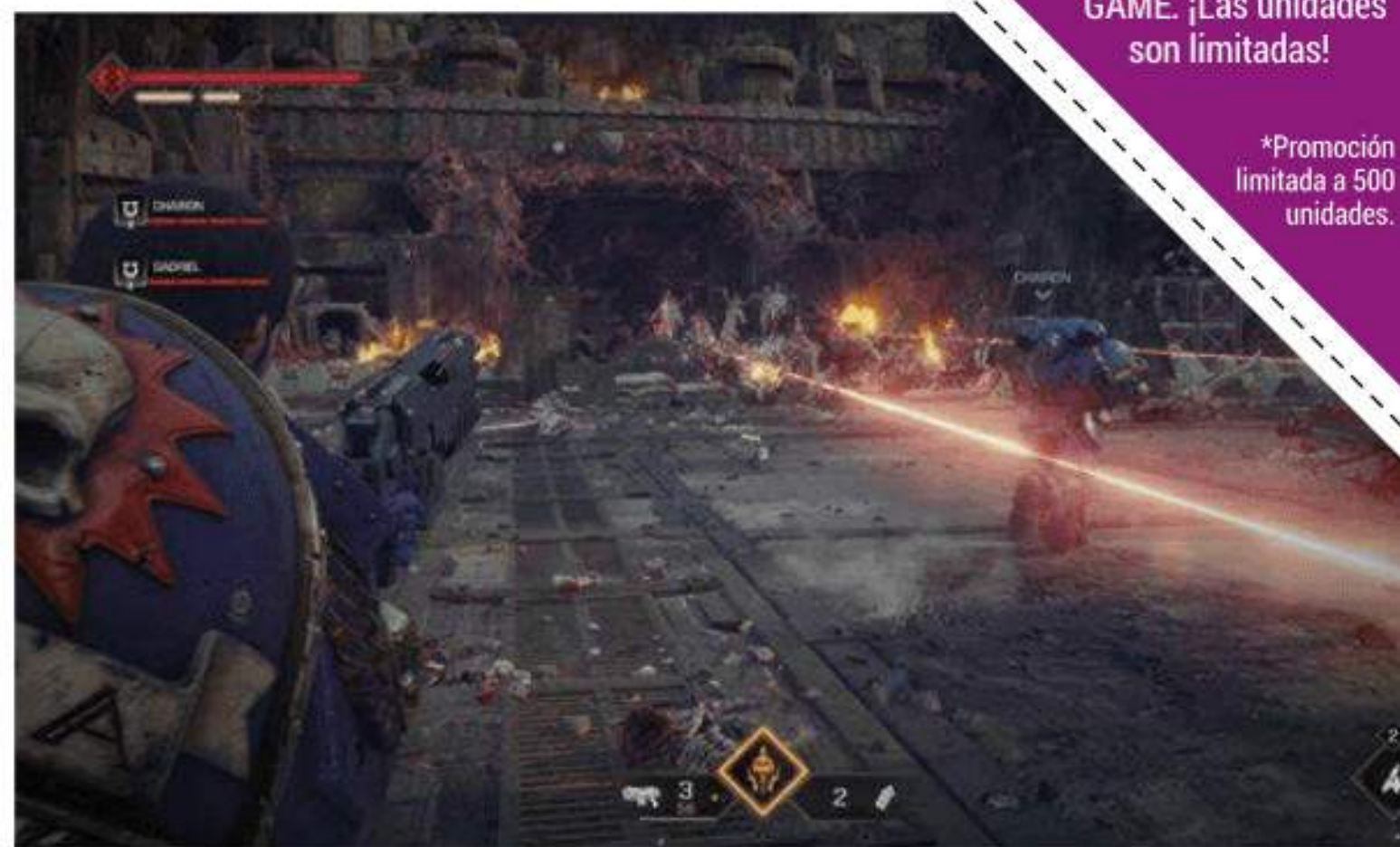
Una familia en las estrellas

En materia técnica, el juego tiene un lado oscuro y otro muy luminoso. El mayor problema es la inteligencia artificial, pues los enemigos actúan a menudo de formas inverosímiles, a lo cual hay que sumar algunas taras en las animaciones, los modelados faciales o las texturas cabelludas. Pero eso no empaña el espectáculo visual, ni en tierra ni en el aire. Cada planeta posee su propia personalidad, y nada tienen que ver las llanuras azotadas por el viento de la luna de Toshara, las nevadas calles de Kijimi, el desierto arenoso de Tatooine y la exuberancia de Akiva.

Y la banda sonora es magnífica. En parte, lo tenían fácil, porque, cuando tienes uno de los mejores trabajos de John Williams como base para componer melodías, debe de ser realmente difícil hacerlo mal, pero el tema principal es buenísimo y no lo vas a olvidar.

En Ubisoft, han debido de darse cuenta de que *Star Wars* no trata únicamente sobre espadas láser o la Fuerza. En su universo, las cosas pequeñas son las más importantes, aquellas con las que podemos identificarnos pese a ser una galaxia muy, muy lejana. Como el vínculo entre una chica y su mascota. Las personas a las que realmente podemos llamar familia, sean de carne o de metal. O ese momento en que trazas las coordenadas, aprietas el botón, ves cómo las estrellas se desdibujan a tu alrededor... y vuelves a ser un niño. Porque de eso ha tratado y tratará siempre *Star Wars*: de volver a ser niños. ■

■ Saber Interactive ha cambiado las hordas de *World War Z* por las de este otro shooter en tercera persona, que recuerda a *Gears of War*.



Hazte ya con **Warhammer 40.000: Space Marine II** y llévate un sello de pureza como regalo exclusivo físico en GAME. ¡Las unidades son limitadas!

*Promoción limitada a 500 unidades.

Warhammer 40.000: Space Marine II

MILLONES DE BALAS PARA ACRIBILLAR A MILES DE TIRÁNIDOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS5

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Saber Interactive

DISTRIBUIDOR
Focus Entertainment

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Han pasado trece años desde que *Warhammer 40.000: Space Marine* sorprendió con su bestialidad basada en el universo de Games Workshop, pero el ultramarine Titus ha regresado al fin en una secuela donde debe seguir defendiendo al Imperium de la amenaza Xeno, esta vez enfrentándose a los tiránidos.

La jugabilidad sigue combinando la acción cuerpo a cuerpo y a distancia, de modo que, con una sierra y una pistola bólter, debemos superar niveles muy lineales liquidando a todo bicho viviente que nos salga al paso. Los escudos que nos protegen se debilitan con facilidad y, para acelerar su recuperación, conviene recurrir a las sangrientas ejecuciones, que recuerdan a las de *Doom*. Igualmente, al recibir daño, podemos recuperar salud si atacamos antes de volver a ser golpeados, en la línea de *Bloodborne* o *Dead Cells*. Es decir, hay que golpear, disparar y masacrar a discreción, lo cual se traduce en unas refriegas muy dinámicas y espectaculares, aunque también ligeramente repetitivas.

Además de la campaña, que dura unas 10-12 horas y admite el cooperativo a tres bandas, hay otros dos modos,

OPINIÓN

Vive entre dos mundos. Por un lado, es un juego de los que ya no se hacen: directo y salvaje. Por otro, intenta adaptarse a las corrientes actuales con cierta torpeza. Pero aquí se viene a rajar tiránidos... y eso lo hace de auténtica fábula.

80

pensados para intentar que el juego sea "infinito", algo típico de la industria actual. El primero es Operaciones, basado en misiones que guardan bastantes sorpresas; el segundo, Guerra Eterna, apoyado en batallas competitivas.

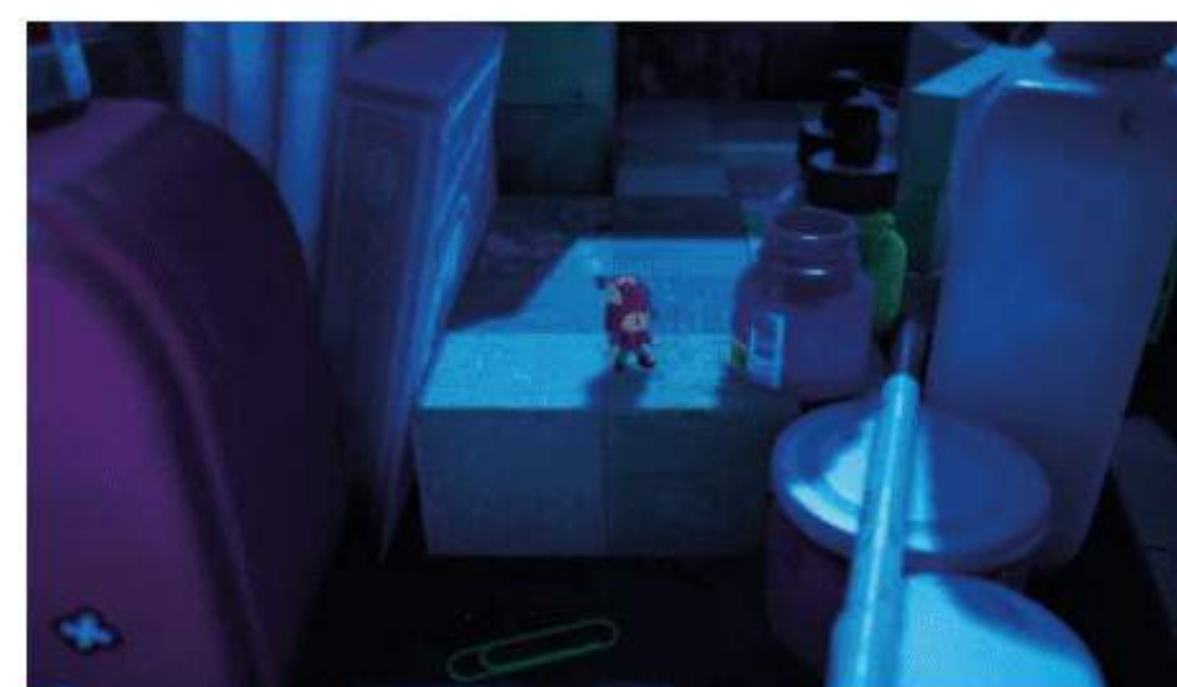
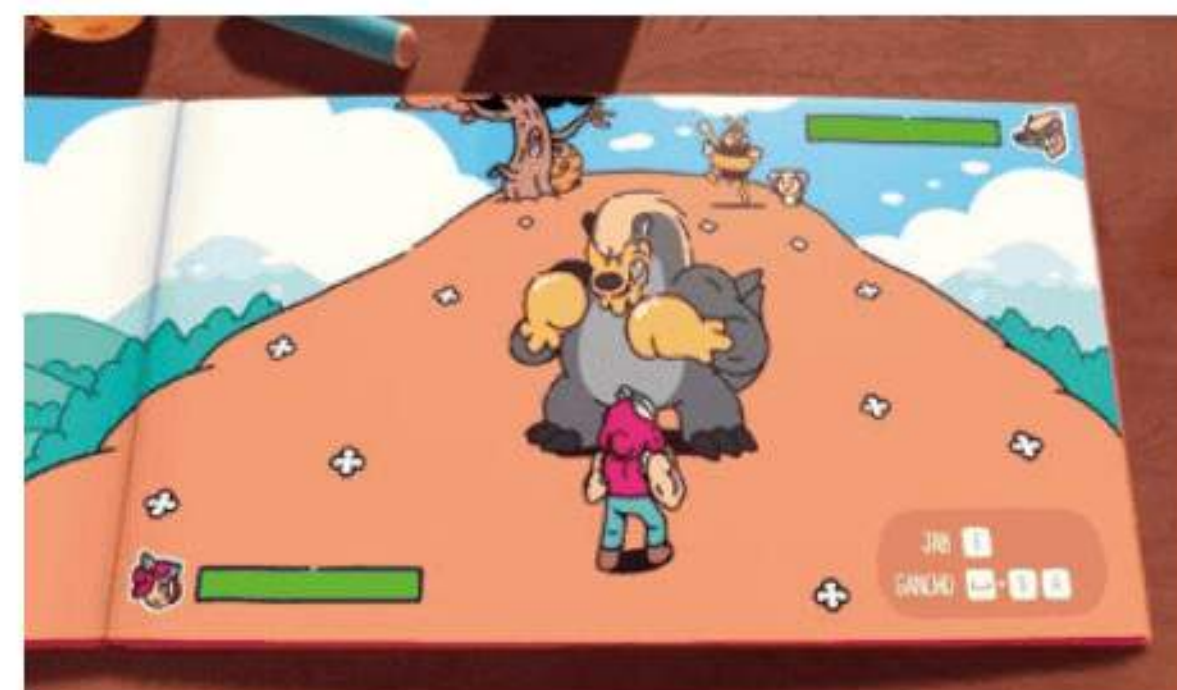
Tomatina tiránida

Conviene destacar el potente apartado visual del juego, por la grandilocuencia de los escenarios y, sobre todo, las hordas de enemigos que se juntan en pantalla. De primeras, pueden parecer parte del decorado, pero no: deberás derrotar a todos y cada uno de ellos.

Space Marine II no se anda por las ramas y ofrece un festival de balas y sangre sin contemplaciones ni mayores pretensiones. Y está muy guapo. ■

■ Por Álvaro Alonso [@alvaroalone_so](#)

■ Este precioso juego simula el avance por las páginas de un libro y nos hace sentir como si volviéramos a tener en las manos un libro de la Serie Blanca de El Barco de Vapor.



El Escudero Valiente

CUÉNTAME UN CUENTO Y VERÁS QUÉ CONTENTO

- VERSIÓN ANALIZADA
PC
- GÉNERO
Aventura
- DESARROLLADOR
All Possible Futures
- DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Castellano
- FORMATO / PRECIO
Físico: 34,99 €
Digital: 29,99 € (y en PS Plus Extra)
- LANZAMIENTO
Ya disponible
(21 de febrero en físico)
- CONTENIDO
7

Devolver Digital acaba de publicar *El Escudero Valiente*, un juego que, además de ser el primero que localiza al 100% al castellano (incluyendo aspectos como el propio nombre o el doblaje), funciona como un cuento ilustrado en el que vivir una aventura distinta, original y con regusto a muchísimos juegos clásicos.

El protagonista es Jota, un héroe de cuento con varios libros de aventuras a sus espaldas y que es la fuente de inspiración de muchos niños. Sin embargo, su némesis, el mago Gruñonzón, logra hacerse con una magia para sacarlo de las páginas del libro y poder enredar a su antojo. Así, Jota debe saltar entre las páginas del propio libro y el mundo exterior para resolver la situación, en un viaje que lo lleva por lugares como una ciudad llena de referencias al mundo del arte, una aldea de heavies melencidos, un pueblo de caracoles apasionados del teatro... Todo está regado con un humor muy familiar, roturas de la cuarta pared o recursos visuales muy llamativos, como pequeñas animaciones que transcurren en las propias páginas, que el libro se ponga en vertical para representar mejor el avance por un acantilado...

OPINIÓN

Es una de las sorpresas indies de 2024 y un gran juego tanto en la forma como en el fondo, con ideas originales (como entrar y salir de las páginas) y una soberbia puesta en escena. Tiende a repetir ideas, pero todo lo hace bien.

87

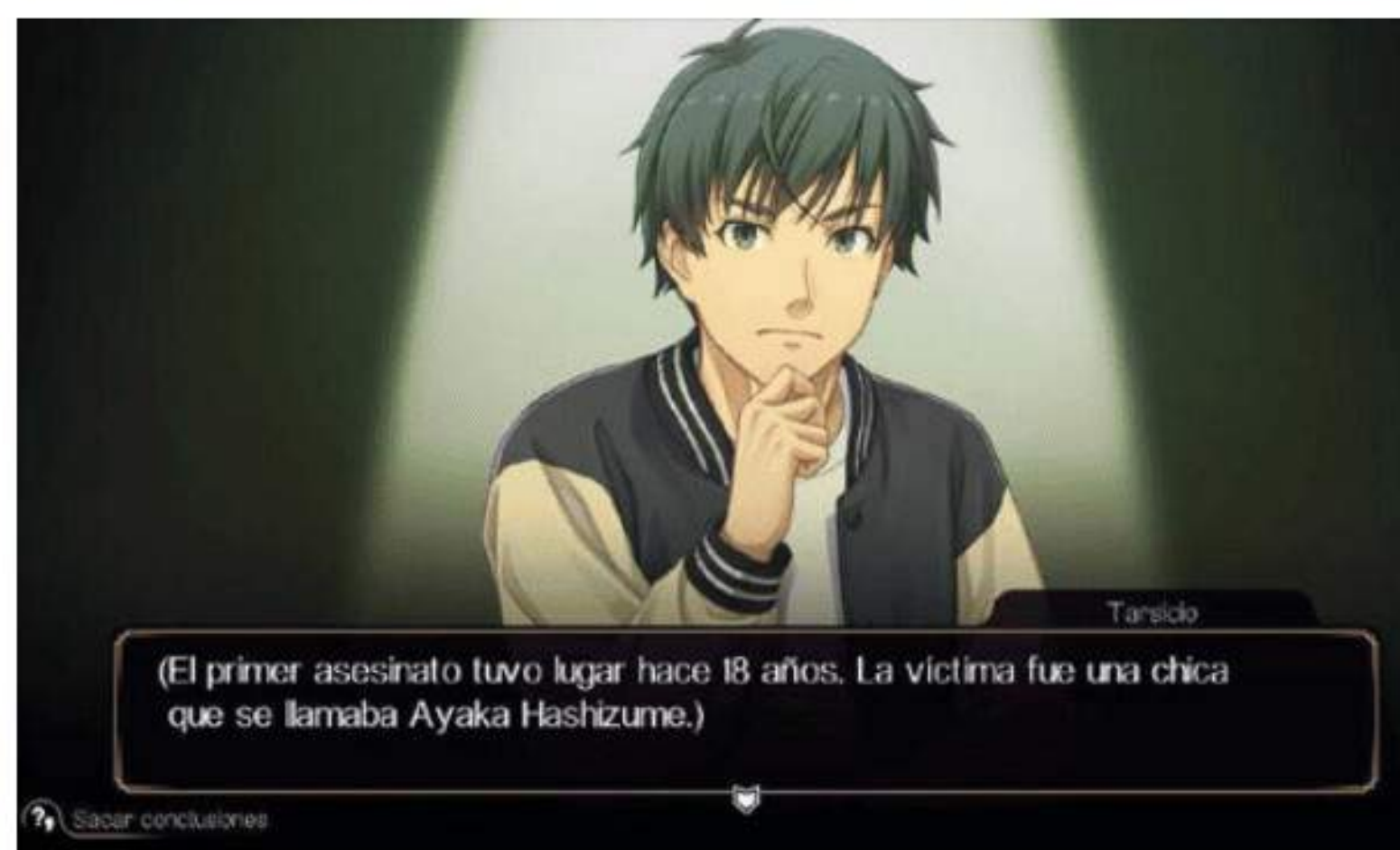
La jugabilidad, que combina el 2D y el 3D, es la de un *Zelda* clásico, de modo que hay que avanzar por las páginas del libro, sin que falten fases de plataformas puro, secciones donde alterar textos que modifican el mundo... Además, hay minijuegos que beben de clásicos, como boxear con un tejón, a lo *Punch-Out!!*, o derrotar a unas orugas que dejan explosivos, a lo *Bombberman*.

Y un jamón, dijo la bruja Mon

El Escudero Valiente, que dura unas 8-10 horas, es un juego único en muchos sentidos, de los más especiales de 2024. Tiene una ejecución visual digna de aplauso y un desarrollo tan variado como ameno. Quizá repite ciertas fórmulas, pero da para comer perdices. ■

■ Por Alberto Lloret X @AlbertoLloretPM

■ Esta entrega de *Famicom Detective Club* (la primera inédita desde las dos originales de NES de 1988) es como "ver" un manga de misterio.



Hazte ya con **Emio – El Sonriente** en GAME y llévate un marcapáginas exclusivo de regalo, hasta fin de existencias.

*Promoción limitada a 1.000 unidades.



Emio – El Sonriente: Famicom Detective Club

NINTENDO CAMBIA SU SONRISA AMABLE POR OTRA MUY SINIESTRA

- VERSIÓN ANALIZADA Switch
- GÉNERO Novela visual
- DESARROLLADOR Nintendo
- DISTRIBUIDOR Nintendo
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES Japonés
- FORMATO / PRECIO Físico: 49,99€ Digital: 49,99€
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO 18

Normalmente, al pensar en Nintendo, se nos vienen a la cabeza juegos simpáticos para toda la familia, pero, de vez en cuando, la compañía se atreve con propuestas más oscuras, como *Famicom Detective Club*, que vuelve ahora con una secuela que, a diferencia del doble remake de 2021, está subtitulada al castellano.

Emio – El Sonriente es una novela visual de esas que tanto gustan a los japoneses y que suelen basarse en imágenes semiestáticas y en la elección de unos pocos comandos y opciones de diálogo. En esta entrega, volvemos a ser el ayudante de detective de la agencia Utsugi, de modo que debemos resolver un nuevo asesinato. Concretamente, el del estudiante de instituto Eisuke, hallado muerto por estrangulamiento... y con la cabeza cubierta por una bolsa de papel que tiene un rostro sonriente dibujado, lo cual recuerda a una serie de crímenes ocurridos dieciocho años atrás.

El premio de Emio es mandarte al otro barrio

En general, nuestro personaje está en un escenario y dispone de comandos como hablar con alguien, examinar



OPINIÓN

Da justo lo que uno espera: pocas sorpresas en lo jugable, pero bastantes en la trama, que es de lo que se trata, en este caso. Su historia, sus terribles revelaciones finales y los personajes son ideales para quien quiera una aventura lenta.

78

detalles, reflexionar sobre el siguiente paso que conviene dar... No hay límite de tiempo para jugar ni elegir las opciones. En ese sentido, conviene consultar a menudo el cuaderno de notas para cuando hablemos con nuestros compañeros detectives o con los testigos.

Así, la aventura dura unas diez horas, pero, al completarla, se desbloquea un modo extra que sirve como epílogo y donde ahondamos de verdad en lo que pasó con varios personajes. Es ahí donde la cosa se pone más siniestra.

En conjunto, la experiencia puede resultar un tanto simplona (son más satisfactorios *Ace Attorney* y *Profesor Layton*, por ejemplo), pero la experiencia os dejará con una sonrisa... Eso sí, esperamos que no sea post mortem. ■

■ Por Daniel Quesada @Tycho_fan

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PC



Dead Rising Deluxe Remaster

LOS OTROS ZOMBIS DE CAPCOM

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Acción
- DESARROLLADOR
Capcom
- DISTRIBUIDOR
Plaion
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Castellano
- FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99 €
Digital: 59,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible (8 de noviembre en físico)
- CONTENIDO
18

Si de algo sabe Capcom, es de zombis. Y, en 2006, nos dejó en Xbox 360 *Dead Rising*, una reinención del género que se alejaba de *Resident Evil* para apostar por la libertad y la locura más absurda.

Dieciocho años después, la aventura protagonizada por Frank West en un centro comercial regresa. En realidad, ya volvió en 2016, pero, entonces, fue con una adaptación sin novedades significativas. Ahora, lo hace con una puesta al día llena de mejoras no sólo gráficas, sino también jugables.

Como en el original, somos un reportero que acude a investigar un brote vírico en la ciudad de Willamette, con un margen de 72 horas antes de que vuelvan a buscarnos. Así, hemos de intentar reunir a supervivientes y lidiar con hordas de muertos, en una trama que está a caballo entre el horror, el humor negro y la comedia de serie B, de modo que hay una gran variedad de finales.

El Black Friday de los no muertos

Dead Rising se basa en un principio fundamental: hacer el cabra con todo tipo de objetos susceptibles de convertirse en armas: pistolas, tijeras, sombrillas, ositos de peluche... Los controles y la interfaz se han refinado y, ahora, es posible moverse mientras se apunta, ver el desgaste del arma... Los ajustes de calidad de vida son muy agradecidos, y también incluyen guardado automático o la opción de acelerar el tiempo.

Pero lo mejor es el apartado gráfico, rehecho con el RE Engine, a lo cual se añade un doblaje en castellano. Todo suma para que esta experiencia siga vigente hoy en día. ■

OPINIÓN

Es una versión renovada de un juego que echábamos de menos. La aventura de Frank West sigue siendo tan divertida como siempre y, ahora, se puede disfrutar como nunca. Las mejoras jugables y gráficas son más que bienvenidas.

85

■ Por David Rodríguez [@david_taiako](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | Switch | PS4 | Xbox One | PC



Epic Mickey: Rebrushed

UN PLATAFORMAS QUE NI PINTADO

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Plataformas
- DESARROLLADOR
Purple Lamp
- DISTRIBUIDOR
THQ Nordic
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Castellano
- FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
7

El primer *Epic Mickey* llegó en 2010 a Wii como un plataformas verdaderamente ilusionante, bajo la batuta de Warren Spector, el creador de *System Shock* o *Deus Ex*. Catorce años después, THQ Nordic lo ha rescatado con una revisión para todas las plataformas actuales.

Aquel juego se consagró como una propuesta francamente original, por su oscura ambientación, su repaso a la historia de Mickey Mouse y Disney o sus creativas mecánicas. El concepto vuelve a ser el mismo: se cuenta cómo el ratón se mete en un buen lío al emponzoñar con tinta un mungo mágico obra de un hechicero, donde habitan los personajes olvidados de Disney y que está influenciado por la esencia de los parques de atracciones, como Disneyland.

¡Eres un ratón! ¡Ratón, ratón, ratón!

El desarrollo, que da para unas doce horas, sigue combinando las tres y las dos dimensiones, de modo que es clave un pincel mágico que permite pintar o borrar, según se eche pintura o disolvente. Gráficamente, el cambio respecto al original es drástico, merced a unas mejores texturas, unos colores más vivos y unos efectos con clase. En cuanto a los añadidos jugables, destaca la presencia de tres nuevos movimientos (sprint, esquiva y ataque en caída), que hacen que todo se sienta más dinámico.

Se podrían haber corregido algunas taras de diseño, pero, aun no siendo un remake revelación, *Rebrushed* se presenta como una digna puesta al día de un exclusivo que había quedado atrapado en el tiempo. ■

OPINIÓN

Esta puesta al día aporta importantes pinceladas a un plataformas único. Podría haber dado más de sí, pero el trabajo de actualización es competente y nos recuerda las grandes virtudes que tenía este mítico y épico exclusivo de Wii.

80

■ Por David Rodríguez [@david_taiako](#)

PLATAFORMAS PS5 | PC



Black Myth: Wukong

CON ETIQUETA DE ANÍS DEL MONO

- VERSIÓN ANALIZADA
PC
- GÉNERO
Rol
- DESARROLLADOR
Game Science
- DISTRIBUIDOR
Game Science
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés / Chino
- FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 69,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
16



OPINIÓN

Se queda algo lejos de la leyenda del Rey Mono, debido a unos cuantos errores y decisiones de diseño, pero, aun así, es una aventura de acción que satisfará a los entusiastas de los soulslikes y a quienes les guste dar... leña al mono, claro.

78

Black Myth: Wukong, inspirado en la novela *Viaje al Oeste*, se ha convertido en un símbolo de la pujanza de China como desarrolladora de superproducciones para consolas, pero ¿es realmente la joya con la que llevamos un lustro soñando?

La aventura está protagonizada por el Predestinado, un personaje simiesco y mudo que debe recuperar varias reliquias para traer de vuelta a Sun Wukong, el Rey Mono. Lo malo es que la narrativa tiene partes inconexas y el hilo conductor es flojito.

Se ha discutido mucho sobre si el juego es un soulslike o no. A mí, sinceramente, me da igual. Es un juego de acción con toques de rol, hack and slash... y soulslike, evidentemente. Pero, más allá de eso, su sistema de combate es bastante sólido, aunque no perfecto, ni mucho menos. Las batallas son trepidantes, gracias al uso de un bastón mágico que permite adoptar tres posturas, a lo cual hay que añadir conjuros.

El Rey Mono sólo es príncipe

Por lo que respecta al avance, los escenarios son un delirio visual, si bien son bastante lineales y no se prestan demasiado a la exploración. No hay puzzles o actividades que no sean ir de un lado para otro liquidando a decenas de enemigos, entre los que hay chorrocientos jefes finales.

Visualmente, el juego es de los más vistosos que ha habido... pero, durante las 30 horas que dura, he sufrido ocho crasheos, texturas que tardaban en cargar, bugs visuales, algún texto en inglés o chino... Es un juego de acción sólido, pero no redondo. ■

■ Por David Rodríguez [X @david_taiko](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PS4 | PC



Visions of Mana

RAYANDO EL SOL DEL ROL

- VERSIÓN ANALIZADA
PC
- GÉNERO
Rol
- DESARROLLADOR
Square Enix
- DISTRIBUIDOR
Plaion
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés
- FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99 €
Digital: 69,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
12



OPINIÓN

Además de ser un RPG de acción precioso, divertido y tiene un gran sistema de combate y mucho contenido. A veces, parece que Square Enix ha querido ir sobre seguro y no ha apostado por nuevas ideas, pero la jugada le ha salido bien.

87

Éste está siendo un año espectacular para los amantes del rol, pues han salido *Final Fantasy VII Rebirth*, *Like a Dragon: Infinite Wealth*, *Unicorn Overlord*, *Persona 3 Reload* o *Dragon's Dogma II*, y a la fiesta se suma ahora *Visions of Mana*.

Quince años después de su última entrega original, Square Enix ha retomado esta veterana y bellísima saga con una historia inédita en la que asumimos el papel de Val, el custodio de los exvotos, los elegidos por un hada para ofrecerse en sacrificio al árbol de Maná y, así, evitar catástrofes.

Bendita tu luz, Square Enix

A diferencia de los RPG citados, éste, que dura unas 35-40 horas, apuesta por un enfoque más clásico, con un mundo semiaabierto compuesto por más de veinte zonas independientes. Lo mejor es que el desplazamiento incluye cierto componente platáformero que se siente rápido y muy ágil.

En cuanto a los combates, transcurren en tiempo real, de modo que podemos alternar entre los tres miembros activos del equipo para sacar partido a sus clases. De primeras, puede parecer un machacabotones, pero hay más táctica de la que parece. Además, visualmente, es un juego precioso, que combina la estética de anime de la saga con un alto grado de detalle y multitud de elementos cucos, al estilo de *Dragon Quest*.

Puede que *Visions of Mana* no arriesgue y no invente nada que no se haya visto antes, pero casi todo lo que hace lo hace muy bien. Y no sólo es el juego más bello de la saga, sino que se puede considerar también de los más vistosos que ha firmado Square Enix a lo largo de su extensa trayectoria. ■

■ Por Alberto Lloret [X @AlbertoLloretPM](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PS4 | Xbox One | PC



Harry Potter: Campeones de quidditch

70 PUNTOS PARA GRYFFINDOR

- ❑ VERSIÓN ANALIZADA PS5
- ❑ GÉNERO Deportivo
- ❑ DESARROLLADOR Unbroken Studios
- ❑ DISTRIBUIDOR Warner Bros
- ❑ JUGADORES 1-6
- ❑ IDIOMA TEXTOS Castellano
- ❑ IDIOMA VOCES Castellano
- ❑ FORMATO / PRECIO Físico: 39,99 € Digital: 29,99 €
- ❑ LANZAMIENTO Ya disponible (8 de noviembre en físico)
- ❑ CONTENIDO

Cuando se supo que *Hogwarts Legacy* no tendría quidditch y que éste propiciaría un juego aparte, fue inevitable agriar el gesto cual Severus Snape, pero el resultado ha sido mejor de lo esperado.

Harry Potter: Campeones de quidditch, que se puede obtener sin coste adicional con PS Plus hasta el 30 de septiembre, adapta el deporte del Mundo Mágico creado por J.K. Rowling permitiéndonos adoptar cualquiera de los roles del equipo: cazador (hay que pasarse la quaffle y colarla a través de los aros rivales), guardián (el portero), golpeador (toca batear las bludgers contra los rivales) y buscador (el objetivo es encontrar y atrapar la snitch dorada).

Eso sí, para darle sentido como videojuego, se han retocado algunos aspectos. Así, gana el primer equipo en llegar a 100 puntos o el que vaya por delante al cumplirse los seis minutos. Aparte, la snitch sólo vale 30 puntos, en vez de 150, y se puede atrapar varias veces en un mismo partido. Esos cambios son un acierto, pues garantizan la rapidez y la agilidad de los encuentros.

No vas a hacer el ridículo

Hay modos tanto para jugar en solitario como en cooperativo y competitivo. Y salen personajes como Harry Potter, Viktor Krum, Cedric Diggory o los hermanos Weasley, con un diseño caricaturesco muy vistoso.

Lo malo del juego es su "formato *Fortnite*", con demasiado énfasis en los elementos cosméticos como mayor incentivo para seguir jugando (aunque no hay micropagos). Pero la base jugable es sensacional. ■

Por Álvaro Alonso [@alvaroalone_so](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PC | PS4 | Xbox One | Switch



NBA 2K25

CRACK EN PISTA Y CRASH FUERA

- ❑ VERSIÓN ANALIZADA PS5
- ❑ GÉNERO Deportivo
- ❑ DESARROLLADOR Visual Concepts
- ❑ DISTRIBUIDOR 2K Games
- ❑ JUGADORES 1-10
- ❑ IDIOMA TEXTOS Castellano
- ❑ IDIOMA VOCES Castellano
- ❑ FORMATO / PRECIO Físico: 79,99 € Digital: 79,99 €
- ❑ LANZAMIENTO Ya disponible
- ❑ CONTENIDO

La saga *NBA 2K* lidera el mundo del baloncesto virtual sin oposición desde hace años y, pese a algún que otro pinchazo, lo cierto es que emula la mejor liga del mundo de una manera estelar.

La jugabilidad siempre ha sido excelente y, este año, ha mejorado con más de 9.000 animaciones inéditas y un nuevo motor de dribbling que aumenta la plasticidad de los movimientos. A eso, hay que sumar un sistema de tiro realmente satisfactorio. Y, en la parte defensiva, se ha añadido un nuevo movimiento de pie para cortar mejor al rival cuando trate de penetrar hacia canasta.

Todo eso está engalanado con una presentación audiovisual de escándalo, algo que ya no sorprende... hasta que miras las repeticiones y piensas que el mismísimo LeBron James se ha colado en tu salón.

Una dinastía al trantrán

Por lo que respecta a los modos de juego, *Mi Carrera* se orienta este año hacia la formación de una dinastía, pero el modo necesita una reinención. También vuelven el modo *Eras* (al que se ha añadido la etapa de la reciente dinastía de los Warriors) o *Mi GM*, y la WNBA sigue creciendo dentro de la saga, con la posibilidad de tutelar a una jugadora, con mejores ruedas de prensa o con un camino hacia la grandeza mejor definido.

El problema es el mismo que el de otros juegos deportivos anuales. ¿Es el mismo juego con una capa de pintura? Evidentemente. Y no se pueden olvidar las microtransacciones de *MyTeam* y *La Ciudad*, que hacen más mal que bien a la saga. Todo está orquestado para que entres a gastar para ser mejor. ¿Se corregirá esto algún día? ■

Mejora con respecto a *NBA 2K24*, gracias a unas novedades jugables con impacto real sobre la cancha y a una buena cantidad de contenido en modos, algo sólo empañado por los mismos errores de siempre en materia de micropagos.

79

Por David Rodríguez [@david_taiko](#)

PLATAFORMAS Xbox Series X-S | PC



Age of Mithology: Retold

DIOSES ANTIGUOS Y NUEVOS

- VERSIÓN ANALIZADA
PC
- GÉNERO
Estrategia
- DESARROLLADOR
World's Edge
- DISTRIBUIDOR
Microsoft
- JUGADORES 1-2
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Castellano
- FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 € (y en Xbox Game Pass)
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
12



OPINIÓN

Los dioses son inmortales y este juego, también: sigue siendo tan divertido como hace veintidós años y ha recibido el lavado de cara justo para seguir siendo atractivo. La curva de dificultad es pronunciada, pero sus batallas son colosales.

85

igual que ya hizo con *Age of Empires II* y su edición definitiva, Microsoft ha recuperado el mítico *Age of Mythology*, lanzado en 2002, con una puesta al día que presenta muchas mejoras jugables y gráficas.

La manera de jugar es la misma que la de su hermano mayor, de modo que hemos de construir núcleos urbanos y edificar casas para los colonos, cuarteles de adiestramiento para generar nuevos soldados, granjas, almacenes para la comida... La diferencia es que, aquí, el realismo se tira por la borda y entran en escena los dioses y los héroes mitológicos de cuatro civilizaciones: la griega, la atlante, la egipcia y la nórdica. Así, para poder pasar a la segunda edad, por ejemplo, hay que construir templos para que los ciudadanos recen, y entran en juego poderes como plagas o lluvias de hielo.

Estrategia endiosada

Como modos principales, hay una historia dividida en tres subcampanas, escaramuzas diseñadas por nosotros mismos o batallas online en las que competir o cooperar. En cuanto al apartado visual, ha experimentado un buen subidón. La mejora se nota, especialmente, en los edificios, las unidades mitológicas y los escenarios, mucho más detallados y vivos ahora. Además, la interfaz resulta mucho más moderna.

Como la obra original, *Age of Mythology: Retold* es un magnífico y completísimo juego de estrategia, lleno de momentos divertidos y locos. Quizás no sea el más potente del género, pero... ¿en cuántos juegos puedes enfrentar a cíclopes contra momias? ■

■ Por Daniel Quesada [@Tycho_fan](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | Switch | PS4 | PC



Shadow of the Ninja - Reborn

SOMBRAS PIXELADAS Y COLORIDAS

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Plataformas
- DESARROLLADOR
Tengo Project
- DISTRIBUIDOR
ININ Games
- JUGADORES 1-2
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
No tiene
- FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 19,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
16



OPINIÓN

Es un remake a la altura de la leyenda del título de NES. Hace gala de un pixel art precioso, una música poderosa y algunos elementos nuevos. Una pena que la duración sea escasa, pero es lo que tiene ser fiel al cartucho del lejano 1990.

79

El gran *Shadow of the Ninja* de NES, llamado *Blue Shadow* en Europa y analizado en el primer número de Hobby Consolas, ha renacido 33 años después con un remake a la altura de la leyenda.

Con aquel juego, Natsume exprimíó al máximo la potencia de la consola de 8 bits de Nintendo y miró de tú a tú a la mítica saga *Ninja Gaiden*. Ahora, los shinobis Hayate y Kaede vuelven a empuñar las armas con una puesta al día que, además de ser un deleite para la vista con su arte pixelado, es muy respetuosa con el material original.

El camino del ninja no es fácil

Una vez más, Hayate y Kaede (es posible jugar en solitario o en cooperativo local) deben infiltrarse en el imperio del malvado Garuda para acabar con su era del terror. Como en la mayoría de juegos de antaño, toca armarse de paciencia, con el agravante de que sólo disponemos de una vida.

Como novedad, las cinco fases del original de NES se han ampliado con un sexto nivel adicional. Además, hay nuevas amenazas y los jefes finales han sufrido un lavado de cara realmente considerable. En conjunto, la experiencia es aún mejor que la clásica, aunque es hija de su tiempo y se puede completar en menos de dos horas, si bien hay también un modo contrarreloj y el cooperativo siempre es muy de agradecer.

Y, hablando de cosas clásicas, Meridiem ha lanzado una edición física para PS5 y Switch que viene acompañada de un precioso manual de instrucciones. ¡Esto sí que es fidelidad a la experiencia retro original! ■

■ Por Antonio Sánchez-Migallón [@MrKaytos](#)

PLATAFORMAS Switch | PC



Bakeru

PLATAFORMAS A LA JAPONESA

- VERSIÓN ANALIZADA
Switch
- GÉNERO
Plataformas
- DESARROLLADOR
Good-Feel
- DISTRIBUIDOR
Spike Chunsoft
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Inglés
- IDIOMA VOCES
Japonés
- FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 39,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
3

Lanzado en Japón hace nueve meses, **Bakeru** llega ahora a tierras occidentales para gozo de los amantes de los plataformas con esencia nintendera.

No es de extrañar ese ADN tan familiar, pues su responsable es *Good-Feel*, a quien debemos juegos de la Gran N como el reciente *Princess Peach: Showtime!*, *Yoshi's Woolly World* o *Kirby's Epic Yarn*. Además, a su vez, es un sucesor espiritual de *Ganbare Goemon*, pues su creador es el mismo: Etsunobu Ebisu. Como la saga de Konami, el juego nos trae el espíritu del país del sol naciente, en este caso no con un ninja, sino con una tetera mecha que se enfrenta a puñetazo limpio contra un delicioso takoyaki gigante en medio de Osaka.

Una aventura para sentirse bien

Muchas veces, basta con una idea sencilla ejecutada con mimo y cariño. Y eso es lo que guía a **Bakeru** en las diez horas que dura. En él, un héroe holgazán debe salvar un Japón de fantasía solicitando la ayuda de varios héroes míticos del folclore nipón. Así, toca superar niveles lineales (inspirados en las 47 prefecturas del país) y derrotar a diversas criaturas sacadas del culto sintoísta usando unos bachi, unas baquetas de los tambores tradicionales taiko.

Se juega por momentos con la idea de un beat'em up tridimensional, pero hay mucho platameo para dar variedad y diversión. A eso, hay que añadir los poderes henge, que dan pie a varias transformaciones.

Por la originalidad de cada nivel y por su cariño a la parte más folclórica de Japón, **Bakeru** es tan contundente como una sesión de tamborileo con *Taiko no Tatsujin*. ■



OPINIÓN

Un plataformas de acción con brillantes ideas apoyadas en una encantadora sencillez y una estupenda representación de la cultura nipona. La original familiaridad de esta bonita "japonesa" encantará a muchos fans de Nintendo.

85

■ Por David Rodríguez [@david_taiko](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | Switch | PS4 | Xbox One | PC



Gori: Cuddly Carnage

UN GATO ENGORILADO

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Acción
- DESARROLLADOR
Angry Demon Studio
- DISTRIBUIDOR
Wired Productions
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés
- FORMATO / PRECIO
Físico: 34,99 €
Digital: 21,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible (29 de octubre en físico)
- CONTENIDO
16

Los gatos han tomado los videojuegos y, tras *Cat Quest III*, *Stray* o *Little Kitty, Big City*, llega ahora el turno de **Gori: Cuddly Carnage**, uno de los juegos más violentos y desagradables de 2024, pero también uno de los más sorprendentes.

Este plataformas de acción tridimensional se podría calificar como una mezcla entre *Tony Hawk's Pro Skater* y *Devil May Cry*. O como si *Stray* hubiese abusado del consumo de anfetaminas y estupefacientes. O como si *Conker's Bad Fur Day* se hubiese pasado con la ayahuasca. Así de cafre es.

En concreto, el protagonista es un gato bípedo que une fuerzas con un monopatín aerodeslizador parlante y faltón, así como con una inteligencia artificial que sufre de depresión. El objetivo es salvar al mundo de una invasión de juguetes zombis, en una aventura que dura unas seis o siete horas.

Aquí no hay gato encerrado

Subido sobre su skate, Gori debe recorrer una serie de niveles cerrados mientras grindea, salta plataformas y trocea a infinidad de enemigos. Así, el combate está orientado al hack and slash y se traduce en una auténtica carnicería de unicornios horripilantes, con sangre por todas partes. Hay multitud de combos, aunque lo cierto es que las luchas se hacen repetitivas.

Pero, a veces, no hay que buscarle los tres pies al gato. Pueden bastar un minino bípedo, un skate malhablado, unos unicornios decapitados y un mundo apocalíptico lleno de salpicones de sangre para hacernos disfrutar. **Gori** lo consigue, pese a sus peros. ■



OPINIÓN

Es desagradable e, incluso, algo feo, pero también es profundamente divertido y estimulante. En ningún juego vas a poder controlar a un gato skater ciberpunk matador de unicornios zombis... y eso es algo que conviene tener muy en cuenta.

75

■ Por David Rodríguez [@david_taiko](#)



STARFIELD

Xbox Series X-S | PC 29,99 €

Shattered Space

Los RPG de Bethesda Game Studios se han caracterizado siempre por ser experiencias gigantescas que, además, acaban viéndose complementadas por varias expansiones. Tanto *The Elder Scrolls* (Dios bendiga a *Skyrim*) como *Fallout* dan cuenta de ello. Y *Starfield*, siendo el sucesor de esos dos universos, no iba a ser menos, especialmente en esta era en la que parece que uno no es nadie si su juego no da que hablar durante un lustro.

Hace justo un año que la epopeya espacial de Bethesda se puso a la venta y, para celebrar la efeméride, el 30 de septiembre se pone en órbita su primera gran ampliación narrativa, titulada *Shattered Space* (o *Espacio quebran-*

tado). En ese sentido, conviene precisar que este contenido descargable no se puede jugar "sin coste adicional" por medio de Xbox Game Pass, sino que hay que adquirirlo por separado, a un precio de 30 euros (o 27 euros, en el caso de los suscriptores de dicho servicio).

Sea como fuere, esta expansión nos invita a investigar una amenaza cósmica en un nuevo planeta. En concreto, recibimos una señal de socorro de una estación estelar, de modo que tenemos que viajar a Va'ruun'kai y mediar en un conflicto político relacionado con una deidad y con un cataclismo que ha asolado el planeta. En ese sentido, hay cerca de 50 localizaciones nuevas, así como enemigos nunca

vistos, más equipamiento en forma de armas o trajes espaciales, interacciones con facciones familiares de la historia principal...

Aparte, a finales de agosto, se lanzó una actualización gratuita que añadió al juego base el REV-8. Este imponente vehículo terrestre es ideal para explorar los planetas, merced a sus potentes sistemas de propulsión (que hasta permiten surcar el aire), y protegerse de los peligros, gracias a su torreta y a sus blindajes.

VALORACIÓN: La odisea en el espacio de Bethesda crece con un generoso contenido que nos traslada a un inhóspito planeta donde seguir conversando y ametrallando.

PERSONA 3 RELOAD

Episodio Aigis: La respuesta

PS5 | Xbox Series X-S | PS4 | Xbox One | PC
34,99 € (como parte del Pase de expansión)

Atlus ha tenido siempre tendencia a ampliar las historias de las distintas entregas de *Persona* con contenidos adicionales. Hace dieciséis años, eso se tradujo en una versión extendida de la tercera entrega, bajo el nombre de *Persona 3 FES*. Resultó extraño que el epílogo que incluía aquel juego no se integrara de serie en *Persona 3 Reload*, pero, ocho meses después del estreno de este remake, llega en forma de expansión con una duración de 30 horas. En este DLC, la voz cantante la lleva la cibernética Aigis, que, junto a sus compañeros, está atrapada en un 31 de marzo eterno que guarda las claves para ahondar en el desenlace del juego base.

VALORACIÓN: Lo suyo habría sido incluir esta vieja expansión ya en el juego principal, pero, aun así, se agradece revivirla con gráficos actualizados.



■ MORTAL KOMBAT 1

El reinado del kaos

■ PS5 | Xbox Series X-S | Switch | PC ■ 49,99 €

En las últimas semanas, varios juegos de lucha han recibido a nuevos invitados. Así, mientras *Street Fighter 6* ha dado la bienvenida a Terry Bogard, *MultiVersus* ha hecho lo propio con Beetlejuice, las Supernenas o Nubia. Sin embargo, la palma se la ha llevado *Mortal Kombat 1*, con la llegada de *El reinado del kaos*. Por un lado, esta expansión añade una nueva historia en la que Liu Kang se enfrenta a Titan Havik, que desea llevar la anarquía a la nueva línea temporal creada por el dios. Por otro lado, da acceso a seis nuevos luchadores: Cyrax, Sektor, Noob Saibot, Conan el Bárbaro, el T-1000 (de *Terminator*) y Ghostface (de *Scream*). Además, ha habido una actualización gratuita para todos los usuarios que recupera los legendarios y salvajes animalities.

VALORACIÓN: Es un DLC carísimo, y Sektor y Cyrax no es que se diferencien mucho, pero, aun así, hay una nueva historia y tres invitados de cine.



■ PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN

Mask of Darkness

■ PS5 | Series X-S | Switch | PS4 | One | PC ■ 4,99 €

A falta del remake de *Las arenas del tiempo* y de la versión comercial de *The Rogue Prince of Persia*, bueno es este DLC de historia de *The Lost Crown*, que se ambienta en el palacio mental de la inmortal Radjen. Se trata de un área donde Sargon pierde la mayoría de sus poderes y ha de afrontar nuevos desafíos.

VALORACIÓN: El mejor metroidvania del año se amplía con un bioma de armas tomar.



■ GHOSTRUNNER II

Modo Endless Moto

■ PS5 | Xbox Series X-S | PC ■ 7,99 € (o 19,99 €, como parte del Pase de temporada)

Una de las grandes novedades de *Ghostrunner II* fue la inclusión de secciones frenéticas a lomos de una moto y, ahora, se ha añadido un modo con fases generadas aleatoriamente en las que hay que esquivar obstáculos y buscar rampas más rápido que Marc Márquez.

VALORACIÓN: La jugabilidad arcade de este modo garantiza horas de salvaje pique.



■ REMNANT II

The Dark Horizon

■ PS5 | Xbox Series X-S | PC ■ 9,75 € (o 24,99 €, como parte del Lote de DLC)

El soulslike de disparos de Gunfire Games ha recibido su tercer y último DLC de historia, que cuenta con novedades como una mecánica para moverse transversalmente por el entorno. Además, se ha añadido gratis un modo Boss Rush para enfrentarse a los jefazos.

VALORACIÓN: Este sorprendente shooter está ya completo con su última ampliación.

HAZTE CON TUS CONTENIDOS DESCARGABLES FAVORITOS EN GAME



Acumula puntos **GAME** en todas tus compras

■ Por Rafael Aznar
✕ @Rafaikkonen



LA NUEVA VIEJA

GENERACIÓN

DE CONSOLAS



Sony y Microsoft ampliarán su oferta de consolas con PlayStation 5 Pro y tres nuevos modelos de Xbox Series, cuyos enfoques serán muy distintos

La actual generación de consolas es una de las más raras de la historia. Corría el mes de noviembre de 2020 cuando PlayStation 5 y Xbox Series X-S se pusieron a la venta, pero, debido a la pandemia y a la crisis de semiconductores, pasó mucho tiempo hasta que hubo stock fijo de ambas. ¿Quién no recuerda aquellos packs infames con juegos, mandos y hasta televisiones que las encarecían hasta el disparate?

Han pasado casi cuatro años desde entonces y, de momento, sólo se ha visto la punta del iceberg de lo que ambas pueden llegar a ofrecer. Al fin y al cabo, muchas third parties siguen sacando juegos intergeneracionales que no les

sacan partido, al tener que ser ejecutables también en PS4 y Xbox One, cuyo hardware data de 2013. Sin embargo, este otoño, tanto Microsoft como Sony, que no pasan por su mejor momento (la primera acaba de llevar a cabo otros 650 despidos, mientras que la segunda ha tenido que cerrar los servidores de *Concord*), van a lanzar nuevos modelos de sus consolas, para tratar de animar el cotarro. Será casi como una nueva vieja generación.

Oteando el otoño y el futuro

En realidad, la compañía estadounidense sólo va a expandir su oferta dual de Series X-S con tres modelos cuyas tripas serán idénticas a las que ya conocemos, pero con otros equilibrios en cuanto a lector de discos (o no), almacenamiento y precio. Eso será el 15 de octubre.

Pero lo verdaderamente interesante es lo que va a plantear el fabricante japonés el 7 de noviembre, con una PS5 Pro que ha causado un revuelo huracanado y que puede marcar muchas tendencias futuras en cuanto a cosas como el formato físico o el precio de lanzamiento de las consolas, justo cuando se supone que Nintendo tiene que estar a punto de presentar la sucesora de Switch. Y dispondrá de un gran margen de maniobra, sabiendo las cartas de sus rivales.

Y, como al final lo que más nos importa son los juegos, también hemos querido aprovechar esta tesitura para repasar los exclusivos que llegarán próximamente tanto a PlayStation 5 como a Xbox Series X-S. Especialmente los que verán la luz este otoño, como *Until Dawn* o *Indiana Jones y el Gran Círculo*, pero también otros que aún tienen un largo horizonte por delante, como *Death Stranding 2: On the Beach*, *Marvel's Wolverine*, *Gears of War: E-Day* o *Fable*. Para entonces, quizá la nueva generación sea, de una vez por todas, la actual generación. ■

ACION

PS5 PRO: MÁS BRILLO A PRECIO DE DIAMANTE

El 7 de noviembre, se pondrá a la venta PlayStation 5 Pro, una versión mejorada de la consola de Sony que costará 800 euros y que mejorará los juegos con mayores tasas de refresco, trazado de rayos avanzado o resoluciones escaladas con inteligencia artificial.

PlayStation 5 Pro llevaba mucho tiempo siendo la comidilla del sector. ¿Qué aspecto tendría?, ¿cuándo saldría?, ¿en qué medida mejoraría los juegos?, ¿cuánto costaría? Todas esas preguntas tienen ya respuesta, después de que Sony la anunciara a principios de septiembre.

Presuponíamos que la presentación en sociedad sería por todo lo alto, con un PlayStation Showcase en el que se anunciara en qué están trabajando Naughty Dog, Santa Monica Studio, Sucker Punch, Bend Studio o Bluepoint Games, para hacer salivar al público, pero no fue así. Se optó por un video de diez minutos protagonizado por su arquitecto, Mark Cerny, y centrado en las características del hardware y el tipo de mejoras técnicas que propiciará, ilustradas con juegos que ya están a la venta.

Lo que sí cabía esperar es que la máquina se pondría a la venta a finales de 2024, coincidiendo con el trigésimo aniversario del estreno de la primera PlayStation en Japón. Así, será el 7 de noviembre.

Hasta ahí, todo más o menos normal. Lo que no entraba en las quinielas era la indignación generalizada que han provocado las características de la máquina y su estratosférico precio, que, además, puede resultar un poco engañoso.

El Rolls-Royce de PlayStation

Para empezar, hay que destacar que PS5 Pro tendrá un diseño y un tamaño muy similares a los de PS5 Slim, pero con unas características ranuras negras dividiendo los paneles desmontables que hacen de carcasa. La diferencia es que el SSD tendrá una capacidad de almacenamiento de 2 terabytes, frente al terabyte de la Slim y a los 825 gigas del modelo original.

Ahora bien, la diferencia la marcarán tres factores técnicos, auspiciados por una GPU mejorada que ofrecerá un 67% de unidades más de cómputo y una memoria un 28% más rápida, lo que permitirá que la renderización de los juegos sea hasta un 45% más veloz, con la fluidez que eso conlleva. En segundo lugar, el raytracing

avanzado promoverá una mejor iluminación, con el doble y hasta el triple de rayos de luz. Y, para rematar, la tecnología PlayStation Spectral Super Resolution, apoyada en inteligencia artificial, escalará cada píxel para que la imagen sea más nítida. En conjunto, todo eso beneficiará mayores tasas de refresco y resolución. No obstante, ya se ha precisado que no garantizará el santo grial del 4K a 60 fps...

Aparte, el llamado Game Boost dará mayor estabilidad a miles de juegos de PS4 y PS5. Y la máquina contará con un adaptador wi-fi 7.

¿Cuál es el problema? Que PS5 Pro costará 800 euros, frente a los 450 y los 550 de los modelos estándar. Y, a eso, habrá que añadir otros 120 si se desea el lector de discos y 30 más si se quiere la peana para colocarla en vertical. Es decir, hasta 950 euros. Sería una locura ya de por sí si fuera una consola de nueva generación, pero no lo es. Y tampoco es un PC. Da miedo imaginar cuánto costará la hipotética PS6. Lo de Neo Geo o PS3 en su día parecerá calderilla...



LOS MISMOS JUEGOS, CON MEJOR ACABADO

En general, siempre que sale una versión más potente de una consola, es raro que se lancen juegos que sean exclusivos de ella y que no funcionen en el modelo original. New 3DS fue una excepción, pero Nintendo apenas la surtió con *Xenoblade Chronicles 3D* y *Fire Emblem Warriors*. Obviamente, y como ya sucedió con PS4 Pro y Xbox One X, PS5 Pro no va a tener juegos propios, pues significaría enfadar a los usuarios fieles que confiaron en la PS5 original y, además, implicaría dirigirse a un público más reducido.

En relación con eso, para mostrar las bondades técnicas de PS5 Pro, se comparó cómo se verán en ella y cómo se ven en la PS5 normal *Marvel's Spider-Man II*, *Ratchet & Clank: Una dimensión aparte* y *The Last of Us: Parte II Remastered*. Esto motivó infinidad de memes sobre la dificultad para apreciar las mejoras. Aparte, se confirmaron mejoras para juegos preexistentes (como *Alan Wake II*, *Final Fantasy VII Rebirth*, *Gran Turismo Sport* o *Hogwarts Legacy*) y para otros venideros (como *Assassin's Creed Shadows*).



A diferencia de PS5 Slim, que se vende de serie con un modelo con lector y otro sin él, PS5 Pro sólo se podrá comprar sin lector. Si se le quiere adherir, tocará adquirirlo aparte.

DOS PIEZAS COMPLEMENTARIAS QUE, EN REALIDAD, NO DEBERÍAN SERLO

PlayStation 5 Pro no sólo ha causado revuelo por costar 800 euros, sino también porque no incluirá de serie dos elementos de gran importancia para muchos usuarios y que habrá que adquirir aparte, lo cual encarecerá aún más el precio. Por un lado, si se desea colocar la consola en vertical, habrá que adquirir un soporte que costará 30 euros. Eso es algo que ya habíamos visto en el pasado, con PS2 o PS4, pero el modelo original de PS5 sí incluía

de serie una base para poder colocarlo erguido sin ningún coste adicional...

Ahora bien, lo peor es que PS5 Pro no llevará lector de discos. Si se desea, habrá que comprarlo por separado (es el mismo que ya se lanzó para PS5 Slim), a 120 euros. Además de ser un golpe para los amantes del formato físico, eso ya ha motivado que los especuladores vean una oportunidad de negocio (o de estafa, mejor dicho) y agoten el stock de las tiendas.

PS5 PRO DARÁ MAYOR NITIDEZ Y FLUIDEZ A LOS JUEGOS, CON RAYTRACING AVANZADO, PERO COSTARÁ 800 EUROS Y NO TENDRÁ LECTOR DE DISCOS DE SERIE

INCERTIDUMBRE VIRTUAL

PlayStation VR2 se lanzó en febrero de 2023, pero no ha cuajado y seguimos esperando juegos exclusivos que le saquen partido e inviten a adquirirlo, pues Sony apenas ha lanzado *Horizon: Call of the Mountain* en cuanto a producciones potentes. Es verdad que hay grandes experiencias para el visor de realidad virtual de PS5, como *Gran Turismo Sport* o *Resident Evil Village*, pero, al fin y al cabo, son adaptaciones de juegos "normales".

PS VR2 está teniendo aún menos apoyo que su predecesor, lo cual sorprende y recuerda un poco a la infrutilizada PS Vita. No ayuda el precio inamovible de 600 euros, aunque el hecho de que sea compatible con PC desde hace poco quizá ayude a darle un empujón. Falta por ver si PS5 se puede beneficiar de él.



DESDE QUE AMANECE, APETECE

PlayStation 5 va a tener un otoño de clase media-alta en cuanto a exclusivos; para 2025 y más allá, la previsión es aún muy preliminar.

UNTIL DAWN

■ PS5 - PC ■ BALLISTIC MOON (SONY) ■ SURVIVAL HORROR ■ 4 DE OCTUBRE

Este otoño va a ser terrorífico para PS5, en el sentido literal de la palabra, porque sus dos exclusivos más importantes serán remakes de survival horror desarrollados por estudios externos. Uno es el de *Silent Hill 2*, del que ya hemos hablado; el otro, el de *Until Dawn*, un juego que se lanzó originalmente en PS4 en 2015 y del que hay una película en camino.

Cabe hacerse la lícita pregunta de si esta puesta al día es realmente necesaria, teniendo en cuenta que costará 70 euros y que el juego de Supermassive Games de hace nueve años es retrocompatible y se sigue viendo espectacular. Pero, aun así, parece que el trabajo de actualización con el Unreal Engine 5, que está corriendo a cargo de un nuevo estudio llamado Ballistic Moon (cuyo director de tecnología y cofundador, Chris Lamb, trabajó en el original), será más notorio de lo imaginado.

En general, el desarrollo será el mismo, con ocho jóvenes que acudirán a una cabaña en la montaña para pasárselo en grande... y acabarán huyendo de un asesino en serie, de modo que las decisiones que tomemos y los quick time events determinarán quién vive y quién muere. Eso sí, se han reestructurado algunas cosas, como el prólogo. Pero, sin duda, el cambio más llamativo será la sustitución de los planos semifijos de PS4 por una nueva cámara en tercera persona, que potenciará el hiperrealismo de los personajes y de los escenarios, y que se ha aprovechado para añadir pequeñas áreas nuevas y más coleccionables. Asimismo, se ha renovado la banda sonora, se ha implementado el audio tridimensional y se ha potenciado la accesibilidad para que más personas puedan disfrutar del juego.



■ Los personajes del juego original eran ya casi fotorrealistas, pero se han rehecho los modelados desde cero y se ha potenciado el deterioro de los cuerpos, con heridas, moratones, lágrimas...



LEGO HORIZON ADVENTURES

■ PS5 - SWITCH - PC ■ GUERRILLA GAMES (SONY) ■ AVENTURA ■ OTOÑO

Este crossover de LEGO y Horizon es una rareza en la política comercial de Sony. De un tiempo a esta parte, la compañía saca muchos de sus exclusivos en PC, incluso desde el primer día, pero lo que no habíamos visto hasta ahora es que lo hiciera también en Switch. Seguramente influya el hecho de que es un juego familiar y con una marca multiplataforma como LEGO, pero no deja de ser llamativo. Aparte, parece cerca de anunciarse la rumoreada remasterización de *Horizon: Zero Dawn*...





Ya habíamos visto cómo otras aventuras de Sony para un solo jugador (como *Uncharted*, *Horizon* o *God of War*) daban el salto a PC, pero era siempre con cierta demora. *Until Dawn*, en cambio, aparecerá en Steam desde el primer día.

DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH

PS5 ■ KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) ■ AVENTURA ■ 2025

Hideo Kojima y Sony han mantenido una estrecha relación desde los tiempos del primer *Metal Gear Solid* de PSOne, así que no fue extraño que, cuando salió de Konami, la compañía le cediera un motor gráfico y le publicara *Death Stranding*, aun siendo éste un juego muy arriesgado en su planteamiento. Las dos partes quedaron tan satisfechas que no sólo llegaron a un acuerdo para una secuela, que volverá a estar protagonizada por el repartidor de cargas Sam Bridges y que se lanzará en 2025, sino también para crear *Physint*, un juego de espionaje al que aún le queda mucho para ver la luz del sol.

Eso sí, Kojima no se casa con nadie y también se ha aliado con Microsoft para crear *OD*, que será exclusivo de Xbox y del que sólo se ha visto un inquietante tráiler con tres rostros.



ARIZONA SUNSHINE REMAKE

PS VR2 - META QUEST - STEAM VR ■ VERTIGO GAMES SHOOTER ■ 17 DE OCTUBRE

Arizona Sunshine es una de las sagas que más partido han sacado a los cascos de realidad virtual, y se acaba de anunciar un remake de la primera entrega de 2016, que tendrá mejores gráficos, con un nuevo y sangriento sistema de desmembramientos.



PHANTOM BLADE ZERO

PS5 - PC ■ S-GAME ACCIÓN ■ SIN FECHA

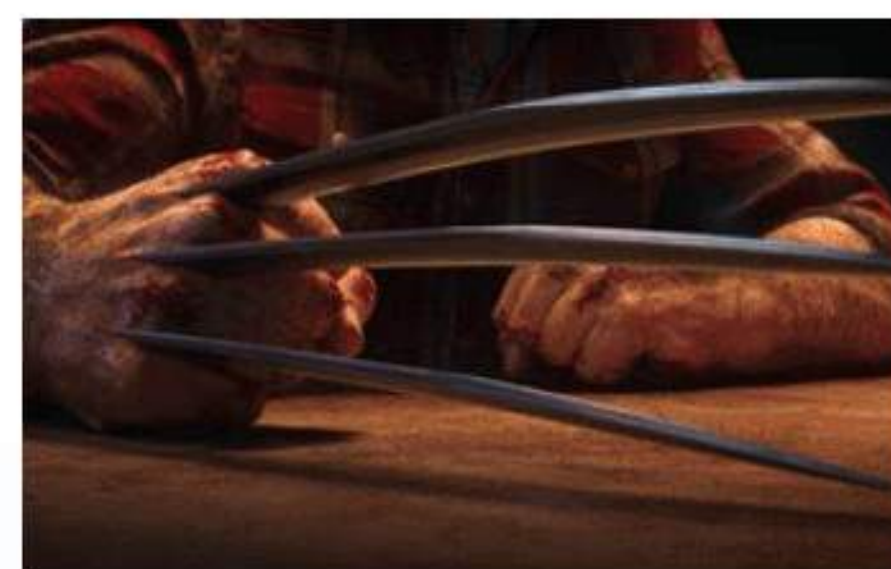
PS5 va a recibir un gran número de exclusivos "made in China", como *Lost Soul Aside* o *The God Slayer*, pero el juego que más certezas ofrece por el momento es éste, que aunará kung-fu y armas blancas, con un estilo que estará a caballo entre el soulslike y el hack and slash.



SILENT HILL 2

PS5 - PC ■ BLOOPER TEAM (KONAMI) ■ SURVIVAL HORROR ■ 8 DE OCTUBRE

Ya hemos hablado de él en profundidad en el reportaje de Konami, pero no está de más mencionarlo también aquí, porque este remake del clásico de 2001 es, sin duda, el juego más importante de PS5 para estas Navidades. En principio, la exclusividad será por un periodo de doce meses, así que lo normal sería que llegara a Xbox en otoño de 2025.



MARVEL'S WOLVERINE

PS5 ■ INSOMNIAC GAMES (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Desde que se anunció hace justo tres años, no ha habido ninguna comunicación oficial sobre esta aventura, aunque sí una filtración masiva de datos debida a un ataque hacker a Insomniac. No obstante, tras el peliulón que ha resultado ser *Deadpool* y *Lobezno*, no vemos la hora de meternos en el pellejo de adamantium del X-Men más carismático y atribulado, que promete dar mucho juego.



FAIRGAME\$

PS5 - PC ■ HAVEN STUDIOS (SONY) ■ SHOOTER ■ SIN FECHA

Los juegos como servicio se habían convertido en una prioridad para Sony, pero, tras el fracaso de *Concord*, no ponemos la mano en el fuego por este otro shooter del nuevo estudio de Jade Raymond, cuyas refriegas competitivas adoptarán la forma de atracos, con algunas mecánicas de mundo abierto.

XBOX SERIES X-S: CAVILANDO EL VALOR DE LOS GIGAS

El 15 de octubre, Microsoft pondrá a la venta tres nuevos modelos de Xbox Series: una X de 2 TB con lector por 650 euros, una X de un tera sólo digital por 450 euros y una S de un tera sólo digital por 350 euros.

A diferencia de Sony y de lo que ella misma hizo en la anterior generación, Microsoft ha desdeñado en esta ocasión la idea de hacer una versión delgada y una versión más potente que sustituyan a las dos Xbox Series que se lanzaron originalmente. En parte porque, ya de antemano, en 2020 se cubrieron esas dualidades. Por un lado, se lanzó un modelo X que era muy potente, incluía lector de discos y tenía mayor capacidad de almacenamiento; por otro, un modelo S que albergaba menos potencia, era exclusivamente digital y tenía menos gigas, a cambio de un notorio abaratamiento.

Aun así, la compañía de Redmond ha decidido ofrecer nuevos modelos alternativos de esas dos consolas que jugarán con

dos factores: la presencia o no de lector de discos y la capacidad de almacenamiento interna. En concreto, el 15 de octubre, se pondrán a la venta tres nuevas versiones, pensadas únicamente para quienes todavía no hayan dado el salto generacional.

Primeramente, se pondrá a la venta una Xbox Series X que tendrá lector de discos, 2 TB de almacenamiento y un diseño negro con motas verdes y blancas que simulará una galaxia (de ahí su nombre de Edición Especial Galaxy Black), por 650 euros.

En segundo lugar, llegará una versión blanca de Xbox Series X que prescindirá del lector de discos para ser exclusivamente digital, con un SSD de un terabyte y un precio de 450 euros.

Finalmente, se lanzará una Xbox Series S que tampoco ten-

drá lector, con una capacidad de almacenamiento de un terabyte y a un precio de 350 euros.

El precio del poder y del SSD

Para poner esos tres modelos en contexto, hay que recordar que, hoy día, la Series X inicial de un terabyte cuesta 550 euros (pese a que, en 2020, se lanzó a 500 euros), en tanto que la Series S primigenia de 512 GB está en 276 euros. En ese sentido, y siendo defensores del formato físico como somos, el modelo nuevo que más sentido tiene es el X de 2 TB, pero es caro. Los otros dos no creemos que sean opciones que considerar. El X sólo digital implica perder el lector de discos por una diferencia de 100 euros, en tanto que la

nueva S supone pagar 74 euros más por 448 gigas adicionales.

Pero lo que de verdad importará de Xbox de aquí en adelante será ver la política de estrenos multiplataforma, que parece que irá a más, una vez consolidadas las compras de Bethesda y Activision. Sería lógico pensar que, si *Doom: The Dark Ages* o *Black Ops 6* van a estar en PS5, es mejor comprar una PS5... pero esos juegos se podrán disfrutar con la suscripción mensual de 18 euros a Game Pass Ultimate, sin tener que pagar 80 euros por cada uno. Cada cual tendrá que ver qué es lo que más le compensa.

COMING SOON

CLOUD + CONSOLE + WINDOWS PC

GAME PASS



XBOX GAME PASS SE DIVIDE EN TRES

Xbox Game Pass se ha convertido en el servicio de suscripción más determinante del sector, pues Microsoft lo impulsó con la inclusión de sus juegos exclusivos desde el primer día. No obstante, recientemente, se ha llevado a cabo una reestructuración de sus planes de membresía que conviene aclarar. Limitándonos a Xbox y obviando PC, hay tres opciones.

La más básica, Core, cuesta 7 euros al mes y es una evolución de lo que antes era el Gold. Así, es obligatoria para poder jugar online y da acceso a un catálogo de veinticinco juegos "veteranos". Paralelamente, está la suscripción Standard, que

cuesta 13 euros y amplía el catálogo de juegos a más de un centenar.

Pero la suscripción que de verdad merece la pena es la Ultimate, la única que incluye los nuevos exclusivos de Xbox desde el primer día, por 18 euros. Además, da acceso a EA Play (el servicio de suscripción de Electronic Arts) y permite jugar tanto en PC como en la nube. A partir de ahora, siempre que nos oigáis hablar de que "un juego llega de salida a Game Pass", nos referimos sólo a este nivel. Los otros dos están más pensados para el usuario casual que, sobre todo, quiere jugar online a FIFA o Call of Duty.



CESIÓN DE EXCLUSIVOS

Microsoft fue la primera first party en romper el paradigma de los exclusivos para consola, al empezar a sacar todos sus juegos también en PC, al considerar que eran mercados compatibles. Es algo que Sony ha acabado imitando a menor escala.

Ahora bien, lo que costaba más imaginar era que también fuera a acabar sacando los juegos de factura propia en consolas que, en teoría, son competidoras directas, como es el caso de PS5 y Switch.

Y parece que es algo que sólo va a ir a más, pues Microsoft no está tan interesada hoy en día en vender consolas propias como en vender juegos, sea donde sea. La pregunta razonable que cabe hacerse es si, en algún momento, eso se hará extensivo al triunvirato histórico que conforman *Halo*, *Gears of War* y *Forza*. Cuesta muchísimo imaginárselo, desde luego, pero, en el caso de la última, ya ha habido rumores, así que no sería algo descabellado.



UNA BOMBA ATÓMICA

La compra de Activision trajo cola, y, para que se pudiera cerrar, fue clave el acuerdo para que *Call of Duty* siguiera siendo multiplataforma. Aun así, el hecho de que la saga vaya a estar en Game Pass afectará seguro al ratio de jugadores en PlayStation y Xbox. Se podrá comprobar pronto, con el inminente *Black Ops 6*.



MICROSOFT YA CUBRIÓ EN 2020 LA DUALIDAD DE OFRECER UNA CONSOLA MÁS POTENTE Y OTRA MENOS POTENTE CON XBOX SERIES X Y S

CUADRANDO EL CÍRCULO

Microsoft va a afrontar el otoño con tres exclusivos de altos vuelos, y también tiene anunciados infinidad de juegos para el futuro. ¿Pero cuántos saldrán en PS5?

INDIANA JONES Y EL GRAN CÍRCULO

■ XBOX SERIES X/S - PC - PS5 ■ MACHINEGAMES (BETHESDA) ■ AVENTURA
■ 9 DE DICIEMBRE / PRIMAVERA

Que Microsoft lance algunos de sus juegos en otras consolas no es algo realmente nuevo, pues ya lo habíamos visto con sagas como *Ori* o *Minecraft*, pero, en 2024, la compañía de Redmond ha acelerado esas sinergias. Así, después de la llegada de *Sea of Thieves*, *Hi-Fi Rush*, *Pentiment* y *Grounded* a PS5 (y también a Switch, en el caso de los dos últimos), ya sabemos cuál será el siguiente juego en dar ese paso: *Indiana Jones y el Gran Círculo*, que será exclusivo de Xbox Series X-S y PC en el momento de lanzarse, el 9 de diciembre, pero aterrizará en PS5 en primavera de 2025, es decir, a lo sumo, seis meses después.

Independientemente de eso, el caso es que esta superproducción, que se ha planteado como una suerte de sucesora espiritual de la mítica aventura gráfica *Fate of Atlantis*, será la encargada de bajar el telón de este 2024, pues se estrenará ya con las Navidades a la vuelta de la esquina y la garantía de que millones de personas la disfrutarán en familia con el Game Pass durante las fiestas. En esta ocasión, el bueno de Indy, que lucirá el inconfundible y rejuvenecido rostro de Harrison Ford, irá en busca del Gran Círculo, una línea imaginaria alrededor del planeta que lo llevará en una carrera contra los nazis por lugares como el Vaticano, el Himalaya, las pirámides de Guiza o los templos sumergidos de Sukhothai. Y será con una inusual cámara en primera persona que que nos hará sentir que de verdad estamos dando latigazos y puñetazos a diestro y siniestro.



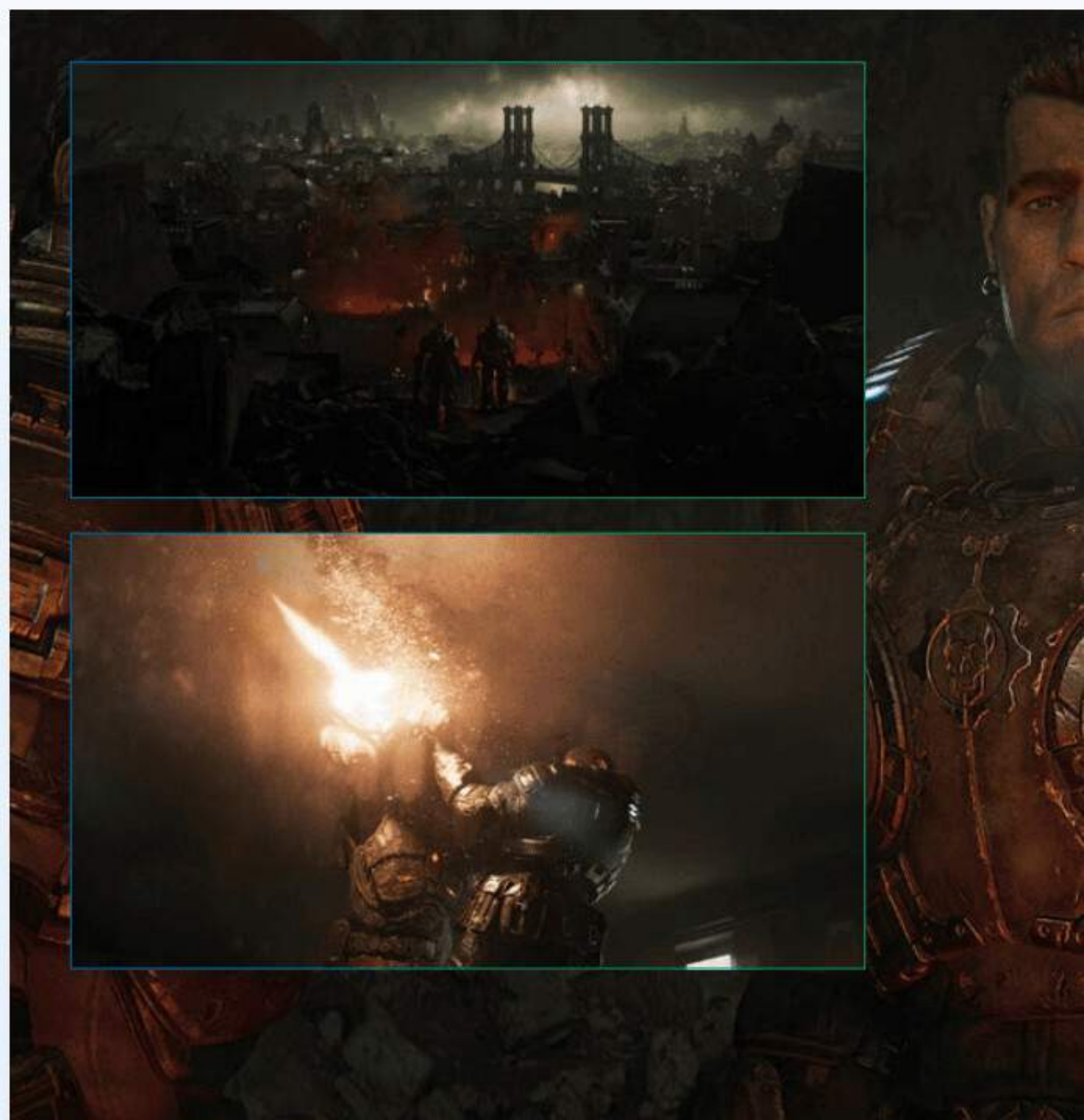
■ *Indiana Jones y el dial del destino* no gustó demasiado cuando se estrenó en cines en 2023, pero este juego, desarrollado por los creadores de los últimos *Wolfenstein*, será un resarcimiento.



STALKER 2: HEART OF CHORNOBYL

■ XBOX SERIES X/S - PC ■ GSC GAME WORLD ■ SHOOTER ■ 20 DE NOVIEMBRE

La guerra en Ucrania y la propia ambición del proyecto han hecho que este juego sufriera multitud de retrasos, pero la odisea está a punto de llegar a su fin. De todos los títulos que veis en esta doble página, éste es el único que no será publicado directamente por Microsoft, pero, aun así, estará disponible en Xbox Game Pass desde el primer día. Será un shooter de mundo abierto y con ramificaciones narrativas ambientado en el área postapocalíptica de la central nuclear de Chernóbil.





MachineGames ha revelado un nuevo arte de Indiana Jones y el Gran Círculo que imita la estética de los pósters de las películas. Nos sentimos como si estuviéramos a punto de entrar, palomitas en mano, en una sala de cine.

GEARS OF WAR: E-DAY

XBOX SERIES X/S - PC THE COALITION (MICROSOFT)
SHOOTER SIN FECHA

Microsoft tiene tantos juegos first party anunciados, pero aún sin fecha, que harían falta unas cuantas páginas para repasarlos todos: *Marvel's Blade*, *State of Decay 3*, *Everwild*, *The Elder Scrolls VI*... Y eso sin olvidar los de third parties que serán exclusivos de Xbox Series X-S, como *OD*, *Contraband*, *Ark II*, *Replaced* o *33 Immortals*. Pero ninguno de ellos va a ser tan importante como *Gears of War: E-Day*, que es, con diferencia, el juego más esperado.

Habrà que ver si da tiempo a que esté listo en 2025 (hay que recordar que The Coalition lanzó *Gears 5* hace ya mucho, en 2019), pero todos estamos entusiasmados con esta precuela, en la que Marcus Fenix y Dominic Santiago volverán a empuñar los rifles y en la cual se narrará el Día de la Emergencia, es decir, la fatídica fecha en que los locust salieron a la superficie.



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2024

XBOX SERIES X/S - PC
ASOBO STUDIO (MICROSOFT) SIMULACIÓN
19 DE NOVIEMBRE

La simulación aérea alcanzará una nueva altura con esta entrega de *Flight Simulator*, en la que podremos pilotar casi cualquier aparato volador que se os ocurra: aviones, avionetas, helicópteros, globos aerostáticos, zepelines...



PERFECT DARK

SERIES X/S - PC THE INITIATIVE (MICROSOFT)
SHOOTER SIN FECHA

Una crisis climática será el telón de fondo de este reseteo de *Perfect Dark*, la mítica saga de Rare, que Microsoft tenía en barbecho desde 2005. Los tiroteos seguirán a la orden del día, pero esta nueva entrega añadirá mecánicas de parkour y combates físicos donde primarán los contraataques.



FABLE

XBOX SERIES X/S - PC PLAYGROUND GAMES (MICROSOFT)
ROL 2025

Igual que *Perfect Dark*, esta saga de los albores de Xbox también resucitará con un ambicioso reseteo, en este caso a cargo de Playground Games, el estudio responsable de las cinco entregas de *Forza Horizon*. Este RPG nos ofrecerá una gran libertad para movernos por el amenazado mundo de Albion y para decidir qué tipo de héroe queremos ser.



AVOWED

XBOX SERIES X/S - PC OBSIDIAN ENTERTAINMENT (MICROSOFT) ROL 18 DE FEBRERO

Iba a salir este otoño, pero, ante la saturación prenavideña y para evitar que pudiera pasar desapercibido, Microsoft ha optado por retrasar este RPG un par de meses. Ya sea en primera persona o en tercera, recorreremos un mundo de fantasía medieval con una gran importancia de la narrativa, las decisiones y los combates en tiempo real.



SOUTH OF MIDNIGHT

XBOX SERIES X/S - PC COMPULSION GAMES (MICROSOFT)
AVENTURA 2025

Tras crear *Contrast* y *We Happy Few*, Compulsion Games tiene ya muy avanzado su primer exclusivo para Xbox, que será una aventura inspirada en el folclore del sur de Estados Unidos, con una joven local que deberá dar caza a unas extrañas criaturas.



TONY HAWK'S PRO SKATER

■ Por Francisco Javier Cabal

25 AÑOS VOLANDO COMO HALCONES SOBRE MONOPATINES

El poder de los videojuegos es inmenso, no sólo para hacernos vivir historias o emociones: también para convertir un deporte minoritario en una fiebre que cogió al mundo desprevenido

Hoy en día, basta con pronunciar "Tony Hawk" para que a muchos nos venga a la cabeza una amalgama de nombres de trucos, niveles y música cañera que, a finales de los 90 y principios de los 2000, fue sinónimo del mejor juego de skate de todos los tiempos. Uno de esos éxitos que todo el mundo ha probado y que, además, fue una lección magistral de cómo convertir un deporte minoritario, desconocido para el gran público, en un fenómeno global, gracias a un título que supo anteponer la diversión al realismo, con una propuesta tan sencilla y directa como adictiva y bien realizada. La obra, además, se desarrolló en tiempo récord y abrió el melón de los juegos deportivos de riesgo. Sus creadores, Neversoft, ya no existen, pero el legado de lo que lograron sigue hoy día, veinticinco años después, más vivo que nunca, con sus fans pidiendo un nuevo juego o el remake de *THPS 3+4*, algo que no parece que vaya a suceder a corto plazo. Pero toca rendir homenaje al juego que lo inició to-

do, *Tony Hawk's Pro Skater*, que debutó en septiembre de 1999 y, pese a tener todo en contra, con un equipo inexperto en la materia o un plazo de tiempo muy pequeño para crear el juego, consiguió "fingir ser Superman", parafraseando a una famosa canción del juego.

Tras el apocalipsis, llegó el éxito

A partir de 1997, Activision detectó que los juegos de skate estaban empezando a ganar peso en la industria del videojuego, gracias a recreativas como *Top Skater*, de Sega (en 3D), o *Street Skater*, editado por Electronic Arts. Y la compañía decidió probar suerte. Encargó la propuesta a un estudio que nunca se llegó a desvelar, pero el primer prototipo no pasó el corte: no era divertido y no funcionaba. Fue entonces cuando llamó a la puerta de Neversoft, un estudio que acababa de cerrar el desarrollo del juego de acción *Apocalypse*, que, además, había creado en sólo nueve meses. Era un estudio pequeño, de apenas catorce personas, sin ninguna ex- »



ACTIVISION DETECTÓ EN 1998 QUE LOS JUEGOS DE SKATE GANABAN PESO, Y DECIDIÓ IR A POR EL SKATER MÁS GRANDE

LOS PRECURSORES

DE LA FIEBRE POR EL SKATE EN LOS VIDEOJUEGOS

El skate no era un extraño en los videojuegos antes del éxito de *THPS*. Estuvo presente en múltiples títulos, tanto como protagonista absoluto como siendo una prueba más dentro de un compendio de eventos. Éstos fueron algunos de los títulos que le allanaron el camino a *Tony Hawk*...



720

■ 1986 ■ ARCADE - COMMODORE 64 - DOS - APPLE II - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC - NES - GAME BOY COLOR

Con vista isométrica, un mueble grandón y unos coloridos gráficos, este arcade de skate fue uno de los pioneros en los salones, y ofrecía varios tipos de pruebas, como half-pipe.



SKATE OR DIE

■ 1987 ■ COMMODORE 64 - DOS - APPLE II - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC - NES - Wii

El primer videojuego desarrollado internamente por Electronic Arts para Commodore 64 incluía pruebas variadas, desde descensos a salto de altura, half-pipes y una competición en una piscina.



CALIFORNIA GAMES

■ 1987 ■ MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - LYNX - C64 - NES - 2600 - MSX

Era un compendio de pruebas y deportes que se practicaban en la soleada California, entre los cuales estaba el skate (half-pipe). Salió hasta en Lynx, y fue el primer gran nombre donde salió el skate.



SKATE BOARDIN'

■ 1987 ■ ATARI 2600

Otro de los pioneros del skate fue obra ni más ni menos que de David Crane, creador de *Pitfall* y cofundador de Activision, en su compañía Absolute Games. Era simple: realizar trucos en rampas.



ESPN EXTREME GAMES

■ 1995 ■ PLAYSTATION - PC

Inspirado en los Summer X-Games de 1995, este juego del primer año de vida de PSOne apostó por carreras de un punto a otro, inspirado en deportes como el skate o el ciclismo de montaña.

¿QUÉ HABÍA HECHO

ANTES NEVERSOFT?

Neversoft alcanzó la fama internacional gracias a su saga de juegos de skate, pero tampoco era, precisamente, una novata. En los años previos, trabajó en tres juegos para PlayStation, uno de los cuales también se lanzó para Saturn. ¿Los conocías?



■ 1996 ■ PLAYSTATION - SATURN

Se basaba en la serie de animación homónima y adoptó las formas de un beat'em up plataformero con scroll lateral y momentos ocasionales de conducción. No lo pusieron muy allá...



■ 1997 ■ PLAYSTATION

Nacido en PC, el juego de Shiny Entertainment fue convertido a consola por Neversoft. Sólo tuvo seis meses, y era un port complicado, pero incluso logró mejorar algunos aspectos.



■ 1998 ■ PLAYSTATION

Este juego de acción es muy recordado, sobre todo porque Bruce Willis prestó su cara y su voz al protagonista. Una versión modificada del motor de este juego fue la base del primer THPS.

UN EQUIPO PEQUEÑO PERO SOLVENTE

Neversoft era un estudio relativamente pequeño para lo que ya se empezaba a estilar a finales de la década de los 90. Aunque tuvo algo de ayuda de terceros, el núcleo duro apenas eran quince personas...



La foto data de 1998, un año antes de que el primer *Tony Hawk* llegara a las tiendas. Era la boda de Mick West, el cofundador de Neversoft (junto con Joel Jewett) y programador principal de *Tony Hawk's Pro Skater* (en otros juegos, como el soberbio *Spider-Man*, dio asistencia técnica). Su otra pasión es desmontar bulos y creencias de manera científica (también es divulgador).

Como podéis ver, era un estudio relativamente pequeño para la época, pero, aun así, fue capaz de apostar por un deporte no demasiado popular en el mundo de los videojuegos y convertirlo en un éxito internacional, incluso entre jugadores que eran completamente ajenos a la cultura del skate. Muchos de sus miembros también lo eran, pero acabaron con el gusanillo en el cuerpo y aprendieron a hacer trucos con la tabla.

Por si queréis jugar al quién es quién con las personas de la foto, debajo os dejamos el nombre y el puesto que ostentaban en Neversoft durante el desarrollo de *Tony Hawk's Pro Skater*. Muchos siguieron vinculados al estudio en posteriores juegos de la saga... De pie, de izquierda a derecha: Chad Findley (diseñador) (1), Mike Day (programador) (2), Kendall Harrison (programador) (3), Noel Hines (personajes y animaciones) (4), Jason Keeny (programador) (5), Jason Uyeda (director de producción) (6), Christer Ericson (programador) (7), Aaron Cammarata (diseñador) (8), Silvio Porretta (artista principal) (9). Sentados: Mark Scott (director de arte) (10), Chris Ward (director de arte ejecutivo) (11), Mick West (programador principal) (12), Joel Jewett (productor ejecutivo) (13) y Dave Cowling (programador) (14).

» perencia en el skate, pero se atrevió con el proyecto, con la convicción de que sería posible tenerlo relativamente rápido. Era un equipo con mucho talento, tanto técnico (con Mick West al frente) como creativo (con Aaron Cammarata, diseñador de jugabilidad).

Algunos de ellos tenían conocimiento de la cultura del skate y todo lo que rodeaba a este deporte urbano (ropa, grafitis, música...), como el artista principal Silvio Porretta, pero el resto del equipo, no, y se esforzaron por empaparse del tema. Los descansos de la comida los empleaban en una bolera cercana a la oficina, donde había un mueble de *Top Skater*, el juego 3D de Sega. Invirtieron mucho tiempo y dinero en el juego de Sega, y aprendieron numerosas y valiosas lecciones con aquel arcade, aunque tenían claro que no era el

concepto que querían. También consumieron infinidad de vídeos de skate de 411VM, una revista en vídeo de la época, y de X-Games, una competición que comenzó a celebrarse por entonces. Incluso Joel Jewett, el cofundador del estudio, construyó un half-pipe en la parte trasera de su casa para que los empleados practicasen skate. El equipo rezumaba skate, porque, al fin y al cabo, era su trabajo y de lo que hablaban todo el día. Y eso acabó notándose en el juego. Sin esa pasión, sin ese afán por aprender y ofrecer algo divertido, quizá *Tony Hawk's Pro Skater* habría sido otro juego fallido a la hora de intentar subirse al monopatín.

El fichaje estrella

Con estos conocimientos, el equipo adaptó el motor gráfico de *Apocalypse* y empezó a trabajar en un concepto no lineal del skate, a diferencia de *Top Skater*, el juego de Sega. Tenían claro que la libertad para moverse por los niveles era vital. Cuando lograron crear una demo y el concepto era interesante, Activision dio el siguiente paso: fichar a la gran estrella del deporte, Tony Hawk. En una sala repleta de tipos trajeados, el skater llegó con una camiseta y pantalones cargo, y, tras aguantar un power point



TONY HAWK Y SUS INTENTOS DE CUAJAR UN VIDEOJUEGO DE SKATE

Tony Hawk ya era un astro del monopatín antes de que *THPS* viera la luz y, de hecho, recibió varias propuestas previas para hacer videojuegos, que no llegaron a prosperar. La más curiosa de todas llegó por parte de Rockstar, que tenía un proyecto de skate que se controlaba con los pies y que el propio Tony Hawk descartó porque era tan difícil como el deporte real. Ese proyecto acabó siendo *Thrasher Presents Skate and Destroy*.



TONY HAWK'S PRO SKATER

UN ÉXITO INSTANTÁNEO...

A mediados de los 90, empezaron a resurgir los juegos de skate, y Activision detectó que era un mercado en alza, por lo que decidió apostar por un juego del género.

El encargo recayó en otro estudio antes que en Neversoft, pero su prototipo no pasó la aprobación y Activision buscó otro equipo. Neversoft no tenía experiencia en juegos deportivos, pero tardó nueve meses en crear su anterior juego, *Apocalypse*. Fue el factor decisivo, pues Activision quería lanzarlo en Navidad de 1999. El equipo jugó muchísimo a la recreativa *Top Skater*, de Sega, pero decidió que la linealidad no iba bien con lo que quería hacer (diversión antes que realismo). También vio grabaciones de los X-Games que se celebraban por entonces. El resto es historia...

■ El proceso de creación de *Tony Hawk's Pro Skater* fue algo mágico. Muchos miembros del equipo, en su afán por empararse de la cultura del skate, hicieron sus pinitos con la tabla (algo que, incluso, documentaron y mostraron en los propios juegos). Además, usaron captura de movimientos y vídeos de imagen real... Por supuesto, todo eso sumó al resultado final.

... QUE DIO PARA MÁS DE VEINTE JUEGOS Y ADAPTACIONES

Tras el exitoso debut, el equipo siguió refinando la fórmula con nuevos escenarios (algunos basados en sitios reales), más pruebas y modos, versiones portátiles...



TONY HAWK'S UNDERGROUND

■ 2003 ■ PS2 - GAMECUBE - XBOX - GB ADVANCE - PC

Fue un cambio radical: creábamos un skater, la narrativa tenía más peso, podíamos bajar de la tabla para explorar...



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

■ 2004 ■ PS2 - GAMECUBE - XBOX - GB ADVANCE - PSP - PC - MÓVILES

Como *THU*, introdujo el Focus (ralentizar el tiempo), Natas Spin o el combo Freak Out, que acababa rompiendo la tabla.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

■ 2007 ■ PS2 - PS3 - XBOX 360 - DS

Un regreso a los orígenes de la serie, con nueve niveles en tres ciudades americanas. Fue el primer juego con funciones de PS Network en PS3.



TONY HAWK'S PRO SKATER HD

■ 2012 ■ PS3 - XBOX 360 - Wii

Versión HD con los niveles de los dos primeros *THPS* (y, vía DLC, del tercero), aunque sin toda la BSO, ni el creador de parques ni pantalla partida.



TONY HAWK'S MOTION

■ 2008 ■ DS

Aparte de incluir snowboard, la gracia de este juego es que se controlaba con el movimiento, gracias a un accesorio que se conectaba al puerto de cartuchos de GBA.



TONY HAWK'S PRO SKATER 5

■ 2015 ■ PS3 - XBOX 360 - PS4 - XBOX ONE

La licencia de *Tony Hawk* terminaba en 2015, y Activision lanzó deprisa y corriendo un juego incompleto y con bugs, que fue muy criticado.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

■ 2000 ■ PSONE - N64 - DREAMCAST - PC - GB COLOR - GB ADVANCE - IPHONE - XBOX

La secuela por excelencia, con más trucos (manuales) y combos, algunos de los mejores escenarios de la saga...



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

■ 2005 ■ PS2 - GAMECUBE - XBOX - XBOX 360 - PC - GB ADVANCE - DS

Primer juego que ofreció un modo historia con mundo continuo. Añadió bicis BMX o trucos como el Bert Slide.



TONY HAWK'S RIDE

■ 2009 ■ PS3 - XBOX 360 - Wii

Incluía una tabla de tamaño real con sensores que intentaba replicar ollies, giros y trucos de manera realista. Fue uno de los juegos más vapuleados de la saga.



TONY HAWK'S SKATE JAM

■ 2018 ■ MÓVILES

Juego para móviles basado en los *Skate Party* previos de Maple Media, inspirados en la jugabilidad clásica de *THPS*. Los controles no convencían.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

■ 2001 ■ PSONE - N64 - GB COLOR - GB ADVANCE - PS2 - GAMECUBE - XBOX - PC

La primera entrega con juego online en PS2 antes de lanzarse el adaptador oficial. Introdujo el revert, los cameos...



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

■ 2006 ■ DS - GB ADVANCE - Wii - PS2

Lanzado originalmente sólo en consolas de Nintendo, este spin-off estaba inspirado directamente en el nivel de descenso del primer juego.



TONY HAWK'S SHRED

■ 2010 ■ PS3 - XBOX 360 - Wii

Secuela de *Ride*, que usaba el mismo periférico, con los mismos resultados, a pesar de incluir también snowboard. Fue la culpable de que la saga fuera puesta en barbecho...



TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

■ 2020 ■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Vicarious Visions firmó este remake de los dos primeros juegos, con gráficos mejorados, más música... El estudio fue absorbido luego por Blizzard.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

■ 2002 ■ PSONE - GB ADVANCE - PS2 - GAMECUBE - XBOX - PC - ZODIAC

Añadió trucos como el spine transfer o agarrarse a coches. El modo Carrera cambió y los NPC planteaban los desafíos.



TONY HAWK'S PROJECT 8

■ 2006 ■ PS2 - XBOX - PS3 - 360 - PSP

La historia invitaba a ascender en el ranking de los 200 mejores skaters para entrar en el equipo de Hawk. En PS3 y 360, estrenó motor gráfico.



LA MÚSICA

LA GUINDA A UNA AMBIENTACIÓN TAN AUTÉNTICA COMO GENUINA

Quien haya jugado a cualquier entrega de *Tony Hawk's Pro Skater* seguramente recuerde sus geniales bandas sonoras, con temas que, para muchos, son himnos.



■ Con cada nueva entrega, más artistas de renombre se fueron sumando. Eso incluyó a bandas míticas de rock o punk, como Bad Religion, Red Hot Chili Peppers, Ramones, Motörhead, Slayer y muchas otras más.

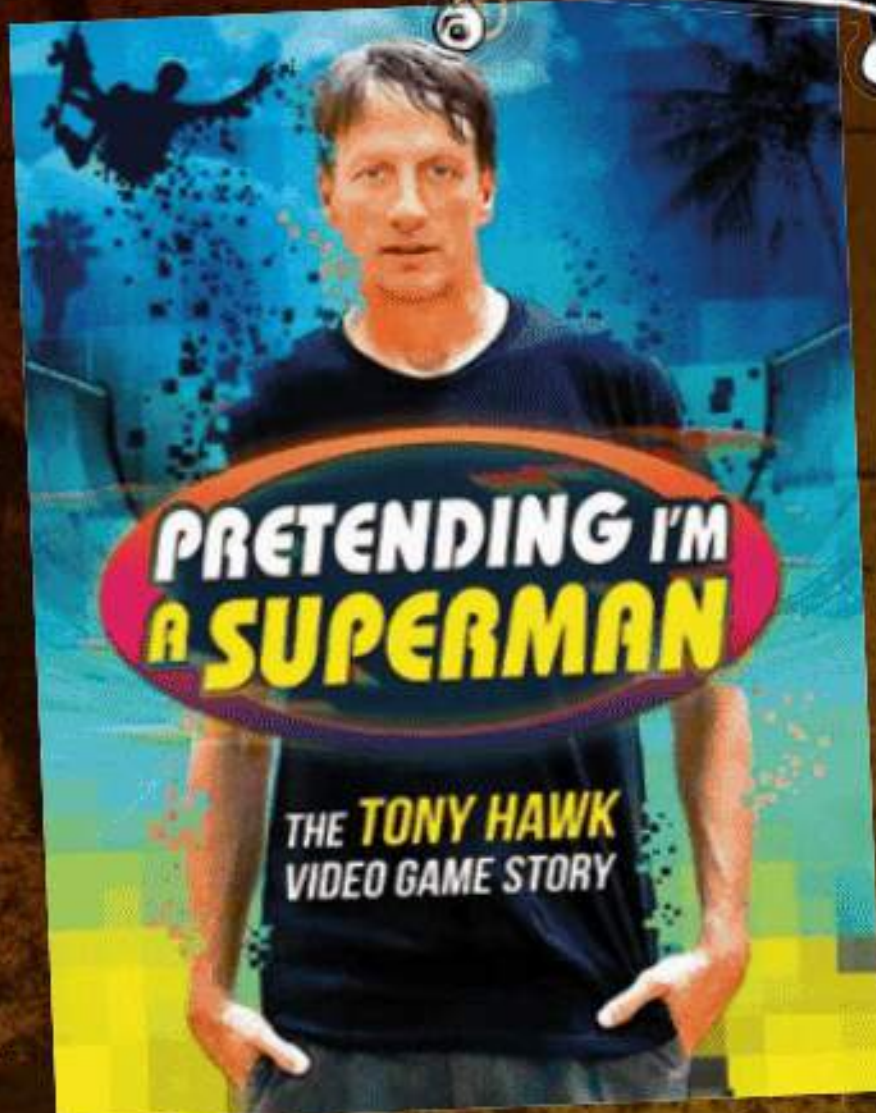
El skate es un deporte marcadamente callejero y, como tal, la música que mejor ha casado con él desde sus inicios ha sido reivindicativa y cañera... pero sin limitarse a un único género. La saga *Tony Hawk's Pro Skater* supo capturar este ecléctico gusto musical que acompañaba al deporte y se rodeó de algunos de los mejores grupos de géneros tan dispares como el hip-hop, el rap, el ska, el punk o el rock. Además, no se limitaba a la actualidad: también buceaba en el pasado.

Grupos como de The Dead Kennedys (y su *Police Truck* en la intro del primer juego) ya dejaban claro el tono de la banda sonora. Y no estuvieron solos: Primus, Suicidal Tendencies, Goldfinger, Public Enemy, Rage Against the Machine, Bad Religion, Millencolin, Powerman 5000, Motörhead, Ramones, Dub Pistols, Red Hot Chili Peppers... Todos aportaron su granito de arena con temazos de altos decibelios.

EL DOCUMENTAL QUE REPASA LA CREACIÓN DEL VIDEOJUEGO

Coincidiendo con el relanzamiento de *THPS 1+2*, Tony Hawk y el productor Ralph D'Amato se unieron para contar la historia de la creación del videojuego.

Dirigido por Ludvig Gör, el documental repasa la historia tras la creación del exitoso videojuego que cambió la percepción del skate y alteró la forma de vida, y de disfrutar de los videojuegos, de toda una generación. Y lo hace desde todas las perspectivas posibles, no sólo del equipo de Neversoft. También con entrevistas inéditas que incluyen a los skaters (Steve Caballero, Rodney Mullen, Chad Muska, o Eric Koston) y material de producción nunca antes visto. *Pretending I'm a Superman* está para alquilar en numerosas plataformas (Prime Video, Xbox, Youtube...), pero, lamentablemente, no en nuestro país. Y es una pena.



» de 40 diapositivas en el que hablaban de beneficios y royalties, el productor del juego cargó la demo y le pasó el mando. Su cara sería cambiado por completo (Tony Hawk había sido habitual de los salones recreativos, y jugador de SNES), pudo intuir lo que el equipo tenía en mente y firmó sin dudarlo. Fue el punto de inflexión que el desarrollo necesitaba, ya que Tony Hawk y otros skaters profesionales, elegidos por Tony y el estudio, ayudaron a dar forma al juego, con ideas de todo tipo. "Negociaron" los especiales que tendría cada uno, los elementos que eliminar porque eran estúpidos, cómo debían verse los trucos, las pintas con las que saldría cada skater... Todo. Incluso usaron captura de movimientos de los profesionales para recrear sus animaciones. La cultura del skate seguía permeando en el estudio, y hasta se organizó un concurso entre los desarrolladores para ver quién era el primero en hacer un kickflip, para comprender la dificultad que suponía ser un skater (el ganador se llevó 1.200 dólares, por cierto).

Ante todo, diversión y mucha caña

En el corazón del diseño, tenían claro que el juego tenía que ser divertido, no una simulación del deporte. Si te caías, no podías tardar mucho en volver a la tabla, a diferencia de su competidor directo, *Thrasher Presents Skate and Destroy*, que, para ellos, era aburrido.

A la hora de diseñar los niveles, huyeron de recrear sitios reales, pero tenían claro qué tipo de localizaciones querían (una escuela, el almacén...) y culminaron un puñado de icónicos lugares. ¿Y el apoyo de las marcas de skate? Vieron que era una publicidad fabulosa, y que Hawk estaba a bordo, así que tampoco lo dudaron. Con la icónica banda sonora, pasó algo parecido: en cierto modo, fueron pioneros en la inclusión de música de bandas reales en un juego, y no tenían un presupuesto para licenciar. Algunos de los temas estrella se incluyeron porque la exmujer de Silvio Poretta conocía a miembros de algunas bandas y tenía contactos, que acabaron entrando. El resto es historia. *Tony Hawk's Pro Skater* logró lo impensable: que un videojuego de skate pudiera ser tan divertido y se convirtiera en un fenómeno mundial. ■



EL NADA CONVENCIONAL ADIÓS DE NEVERSOFT

Tras trabajar en *Call of Duty Ghosts*, Activision vio clara la fusión de Infinity Ward y Neversoft para crear un superestudio. Neversoft desaparecía. ¿Y cómo se despidieron? En julio de 2014, organizaron una fiesta en la que quemaron el icónico logo del ojo ensartado, marca del estudio. Como regalo de despedida, Jewett dio a los empleados un machete serigrafiado.



LA FIEBRE

POR LOS JUEGOS DE SKATE

El inesperado éxito del primer *THPS* motivó que otras muchas compañías quisieran un trozo del nuevo pastel. Y no fueron sólo propuestas originales sin un gran nombre detrás. Por sumarse, se sumaron hasta grandes nombres como *Los Simpson*. Aquí, repasamos algunos de esos intentos.



YANYA CABALLISTA: CITY SKATER

■ 2001 ■ PS2

Esta propuesta apostó por un estilo gráfico distinto, gracias al cel shading, y un estilo arcade, con tres modos de juego distintos (Práctica, modo Rampa y modo carrera, en el que había jefes).



DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

■ 2003 ■ PS2 - GAMECUBE - XBOX - GB ADVANCE

Toys for Bob firmó un juego de skate competente con niveles y personajes icónicos, aunque con limitaciones absurdas, como que personajes de Pixar no pudieran salir en niveles de Disney.



THE SIMPSONS SKATEBOARDING

■ 2002 ■ PS2

Springfield se convirtió en un parque de skate y permitió controlar a nueve personajes, cada uno con 40 movimientos únicos. Fusiló ideas de *THPS*, como el modo HORSE. Era malillo.



GO! GO! HYPERGRIND

■ 2003 ■ GAMECUBE

Una curiosa rareza de GameCube, editada por Atlus y desarrollada por Team Poponchi, que contó con la asistencia artística del estudio Spümcø, los creadores de la alocada serie *Ren y Stimpy*. No salió ni en Europa ni Japón.



LAS VENTAS TOTALES DE LA SERIE THPS SUPERAN LOS 1250 MILLONES DE EUROS, CON MÁS DE 32 MILLONES DE COPIAS VENDIDAS

LOS HEREDEROS DE TONY HAWK'S PRO SKATER

Aunque mucho se rumorea el posible regreso tanto de Neversoft como de *Tony Hawk's Pro Skater*, lo cierto es que existe una nueva generación de juegos de skate que han cogido algunas ideas del maestro y las han fusionado y retorcido con novedades, para dar forma a atrevidas propuestas.



GORI: CUDDLY CARNAGE

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH - PS4 - ONE - PC

Quizá la propuesta más loca y extraña, que, además, acaba de lanzarse: un gato skater que lucha contra unicornios zombis y los descuartiza con su tabla de skate en un juego bastante gore y extraño... pero que tiene "algo".



HEL SKATE

■ PC

Lanzado este año, este juego adopta las formas de un roguelite en el que debemos realizar combos y trucos, luchar contra monstruos, morir y volver a empezar, mientras mejoramos el equipo y logramos salir de un laberinto.



SKATE

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

Quizá la única alternativa real a *THPS* fue la saga *Skate* de EA, que, tras quince años, se prepara para regresar con un reseteo, con un control remozado, multijugador o un editor de parques. Saldrá en 2025 en acceso anticipado.



SKATE STORY

■ PC

Esta marciana y disparatada propuesta nos convierte en un demonio de cristal y dolor, a quien el diablo da una tabla de skate para que recorra el inframundo y ayude a salvar a otras almas torturadas mientras aprende a patinar.



▲ **AÑO 1985** ▲ **COMPAÑÍA** Capcom ▲ **FORMATO** Arcade - NES - ZX Spectrum - CPC - MSX - C64 - PlayStation - Saturn

GUN.SMOKE

CAZARRECOMPENSAS Y CASI UN CUARENTÓN

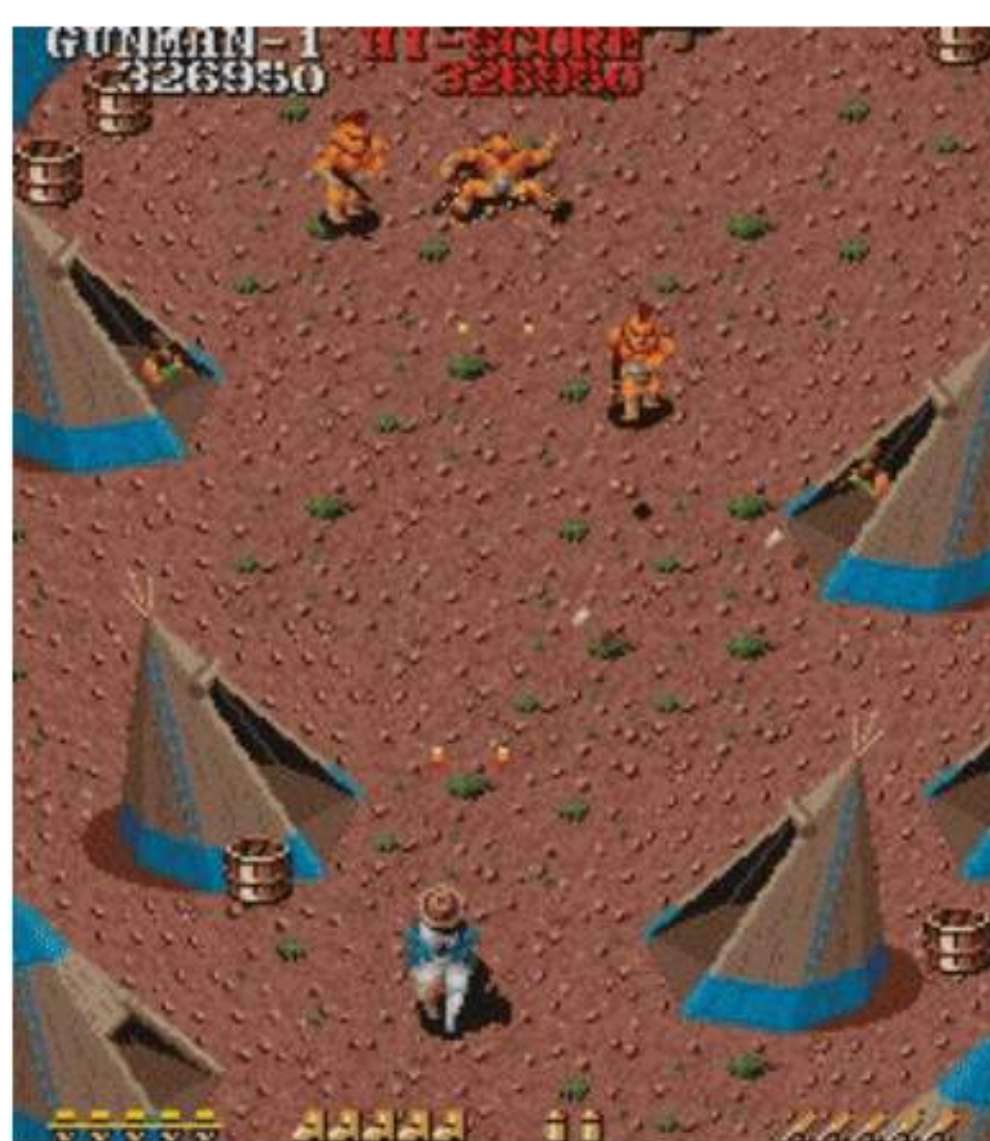
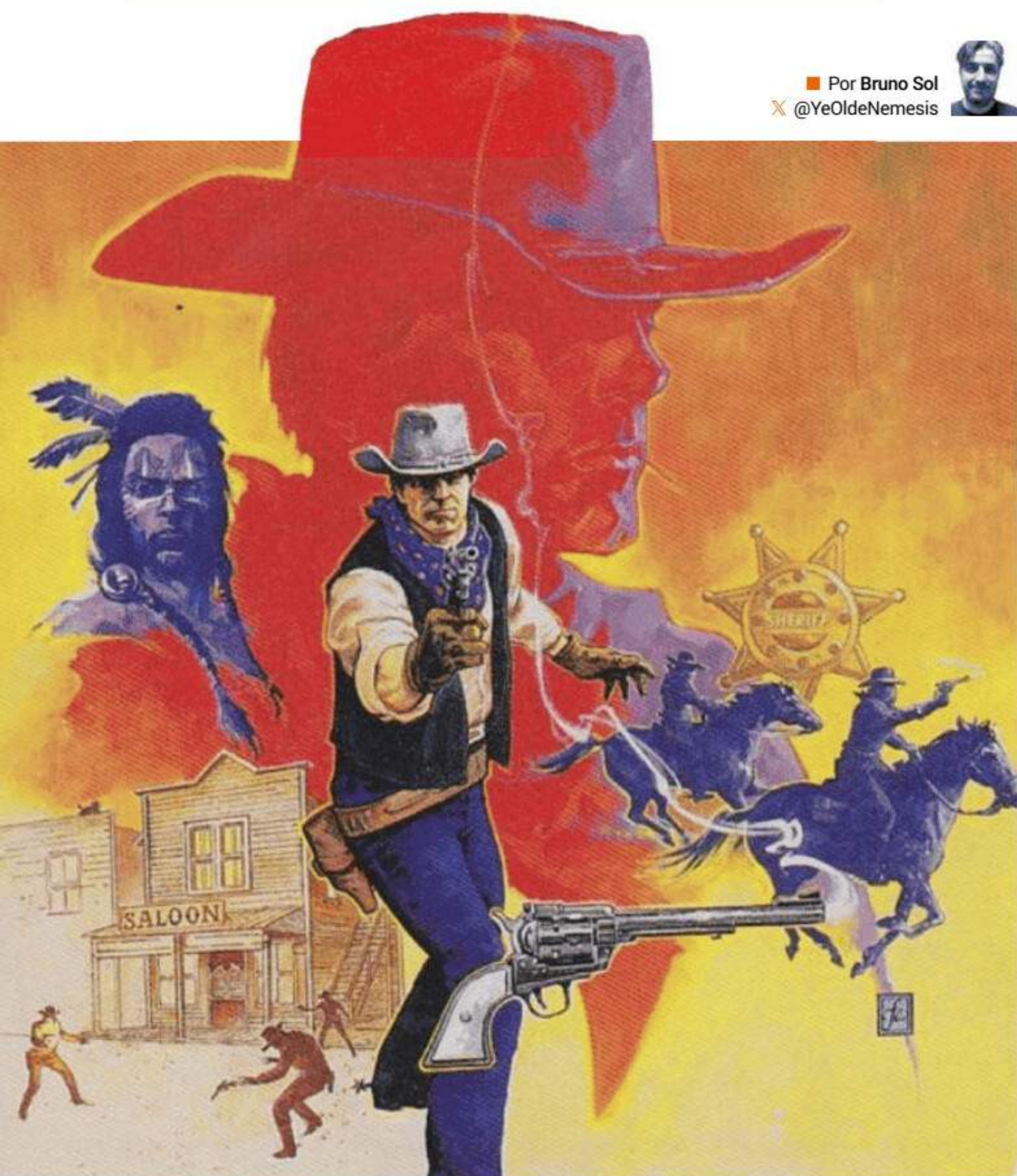
Creatividad, talento y mucha cafeína hicieron posible que una joven Capcom produjera tres auténticos éxitos recreativos en un mismo año: 1985. *Commando* debutó en Japón en abril; *Ghosts 'n Goblins*, en junio; y *Gun.Smoke*, en octubre. El desarrollo de estos dos últimos corrió de manera paralela, pero Yoshiki Okamoto tardó algo más en dar forma a su rompedora propuesta: un shooter inspirado en *Gun Smoke*, la popular serie televisiva de los años 50 y 60, conocida en España como *La ley del revólver*. La ambientación del lejano Oeste era original, pero lo realmente rompedor de esta placa fue su mecánica de disparo. Nuestro cazarrecompensas jamás se daba la vuelta, no disparaba hacia atrás, pero los enemigos sí le atacaban por la espalda, lo que obligaba a sortear los proyectiles y maniobrar como si el héroe fuera la nave de un matamarcianos, sólo que aquí se combatía a pie y combinando tres botones de disparo. El botón central servía para disparar los revólveres en línea recta. El izquierdo permitía disparar a las diez en punto y el derecho, a las dos (siento la des-



cripción a lo Barón Rojo, pero es la mejor forma de hacerlo). Además, pulsando a la vez el botón central y el izquierdo o el derecho, disparábamos con otros ángulos (a las once o la una), mientras que, si pulsábamos los botones izquierdo y derecho a la vez, cada revólver disparaba en ángulos opuestos. Sobre el papel, resulta confuso, pero, frente al mueble, era una lección que se aprendía rápido y con dolor, porque la dificultad de *Gun.Smoke* era de aúpa. Cuatreros, francotiradores, dinamiteros, nativos americanos... Una amplia variedad de enemigos aguardaba a lo largo de once niveles, que arrancaban siempre con el cartel del villano que ejercía de jefe y al que debíamos coser a tiros para cobrar la recompensa. Una tarea titánica para la que sólo contábamos

MUCHOS AÑOS DESPUÉS, **OKAMOTO** QUISO HACER UN REMAKE 3D... QUE SERÍA *RED DEAD REVOLVER*

■ Por Bruno Sol
X @YeOldeNemesis



con nuestra puntería, la habilidad para sortear balas y los ítems ocultos en los barriles: rifles (mayor alcance), balas (mayor velocidad de disparo), botas (caminar más rápido) y un caballo que permitía encajar tres tiros.

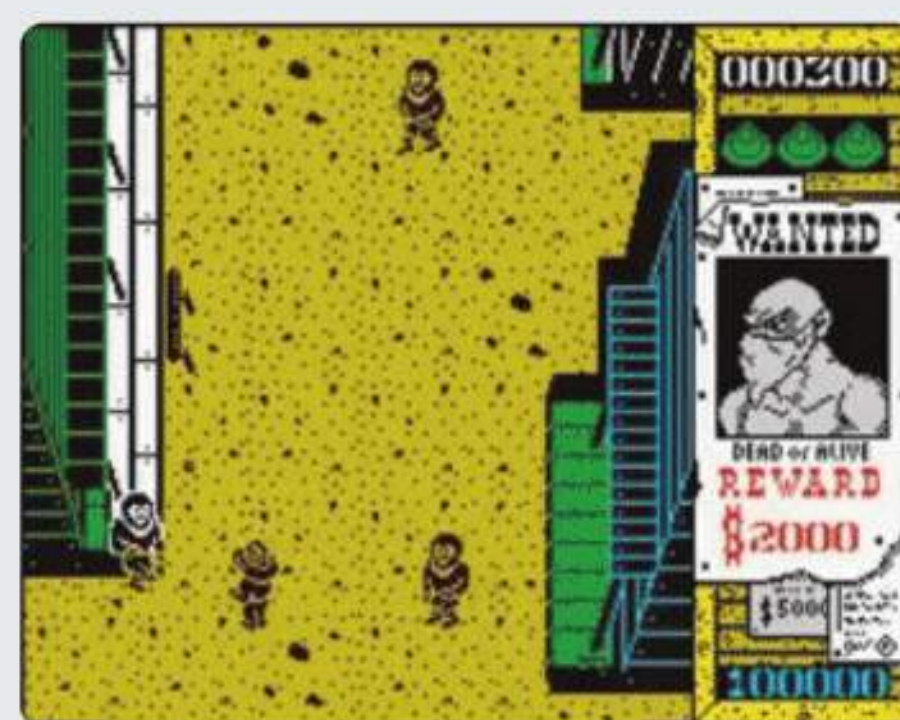
¿Para qué pagar derechos?

Gun.Smoke triunfó en los salones recreativos, aunque quedara ensombrecido por *Commando* y *Ghosts 'n Goblins*. Por ello, era inevitable que inspirara adaptaciones domésticas. En 1988, Capcom produjo un port para Famicom

Disk System (comercializado en cartucho en Occidente) con una trama nueva, pero lo realmente interesante es lo que sucedió con los ordenadores de 8 y 16 bits. En ese mismo 1988, con mucho talento y un morro considerable, la española Topo Soft, el brazo desarrollador de la todopoderosa ERBE, lanzó *Desperado*, un soberbio clon del hit de Capcom, sin soltar un yen a los japoneses. A la hora de comercializarlo fuera de España, la cosa olía a demanda gorda, pero U.S. Gold mantenía sólidas relaciones comerciales con Capcom, así

TOPO SOFT, BENDITOS CUATREROS

Con un desparpajo digno de los hermanos Dalton, en 1988, la española Topo Soft "homenajeó" a *Gun.Smoke* con *Desperado*, un fabuloso clon para ordenadores de 8 bits, producido a espaldas de Capcom. Eran otros tiempos y la industria ibérica era aún invisible para los japoneses, pero, más allá de los Pirineos, la cosa habría sido más dramática de no ser por U.S. Gold, quien, por entonces, producía la mayoría de los ports domésticos de Capcom para 8 bits. Se limitaron a ponerle el título de la recreativa y colocar el logo de los nipones. Esto era un port, y no las basuras que hacía Tiertex.



que se limitaron a sustituir el nombre español por *Gun.Smoke* para el mercado foráneo de 8 bits. Y la historia no acaba aquí, porque también en 1988 Infogrames sacó su propio clon para Amiga y Atari ST, con el nombre de *Outlaw* o *Wanted*, dependiendo del territorio. En 1990, lo lanzaron para ordenadores de 8 bits, el mismo año en que ProSoft distribuyó en el mercado coreano un modesto port para MSX, dos años después de que Topo Soft hubiera hecho lo propio para el estándar japonés en nuestro país. Un auténtico desmadre. ■



ED ANNUNZIATA
LLEVA MUCHOS AÑOS
INTENTANDO PONER EN
MARCHA UN NUEVO *ECCO*

ED ANNUNZIATA

EL PRODUCTOR MÁS PECULIAR DE SEGA

En el pasado, la figura del productor no alcanzó en la industria occidental el estatus de estrella que tuvieron muchos de sus colegas japoneses (pese a estar ocultos bajo pseudónimos durante los 80 y parte de los 90). Hubo excepciones, como fue el caso de Mark Cerny, hoy más conocido por ser el arquitecto de PS4 y PS5, lo que ha oscurecido su rol como productor de *Sonic 2*, *Crash Bandicoot* o *Spyro*. Aunque con una carrera bastante menos espectacular que Cerny, Edward Ettore Annunziata también se ganó un lugar prominente en la historia del videojuego como productor y diseñador de un cartucho mítico para algunos y abominable para otros: *Ecco the Dolphin*.

En 1990, la Genesis no lo tenía nada fácil para conquistar el mercado norteamericano, dominado con puño de hierro por Nintendo y su NES. Desde Japón, llegaban conversiones de los últimos éxitos recreativos y otras notables producciones de factura nipona, pero, en Sega, sabían que necesitaban juegos facturados en Estados Unidos para conquistar al público local. Uno de sus primeros hits fue *Spider-Man vs The Kingpin*, desarrollado por Technopop (los mismos que, tres años más tarde, firmarían el ambicioso *Zero Tolerance*) y en el que Ed Annunziata ejerció como productor. También puso en marcha el desarrollo de *Chakan: The Forever Man*, tras conocer al autor del cómic en el que se basaba este juego, hoy convertido en una suerte de obra de culto debido a su infernal dificultad.

Mucho más que "el tío que controla la pasta"

Annunziata tenía buena mano para las licencias y produjo dos cartuchos basados en los X-Men, así como *Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun* (hasta participó en su diseño). Ante su insistencia, sus jefes de Sega América acabaron dando luz verde a su extravagante proyecto protagonizado por un delfín. Para crear este sorprendente éxito, Ed trabajó con los húngaros Novotrade, con quienes repetiría en las sucesivas secuelas de *Ecco* (*The Tides of Time* y *Ecco Jr.*) y el *Kolibri* de 32X.

Cuando llegó el momento de dar el salto a Saturn, Ed se encargó de producir, diseñar y escribir el guión de *Mr. Bones*, y volvió a trabajar con sus viejos colegas de Novotrade, rebautizados como Appaloosa Interactive, en *Three Dirty Dwarves*, donde, además de ejercer como diseñador y productor, puso voz a uno de los personajes. Annunziata fundó su propia compañía, AndNow, y se pasó a la competencia: en 1999, lanzó *Tiny Tank: Up Your Arsenal* para PlayStation bajo el sello de SCEA y, un año más tarde, llegaría *Mort the Chicken*, un plataformas que desembarcó en 2001 en Europa bajo el sello de Ubisoft (en su momento, pocos sospecharon que el concepto original y la trama de aquel juego fueran obra del creador de *Ecco the Dolphin*). Posteriormente, Ed fue reclutado por Nokia para diseñar y producir diversos juegos de N-Gage. Lleva muchos años intentando poner en marcha un nuevo *Ecco*, sin éxito alguno. ■

MUCHO MÁS QUE CIERTO DELFÍN

Aunque su nombre siempre quedará unido al de *Ecco the Dolphin*, Ed Annunziata fue un productor bastante prolífico, especialmente a principios de los 90, durante la eclosión de Mega Drive.



PYRAMID RUN

1984 ATARI 8-BIT

Ed debutó profesionalmente, como E. Ettore Annunziata y junto a Mike Marsico, en este modesto juego de MMG Micro Software, en el que explorábamos una pirámide repleta de criaturas delirantes (hasta circulaba por ahí un hombre cocodrilo). El efecto tridimensional del suelo estaba bastante logrado.



SPIDER-MAN

1990-1991 MS-MD-GG-MEGA-CD

Sega necesitaba licencias occidentales potentes para asaltar el mercado estadounidense y, ahí, entró en liza nuestro amigo y vecino Spider-Man. Aunque no ha envejecido muy bien, en su día fue un exitazo que apareció para todos los sistemas de la casa, incluyendo un port hipervitaminado para Mega-CD.



CHAKAN

1992 MEGA DRIVE - GAME GEAR

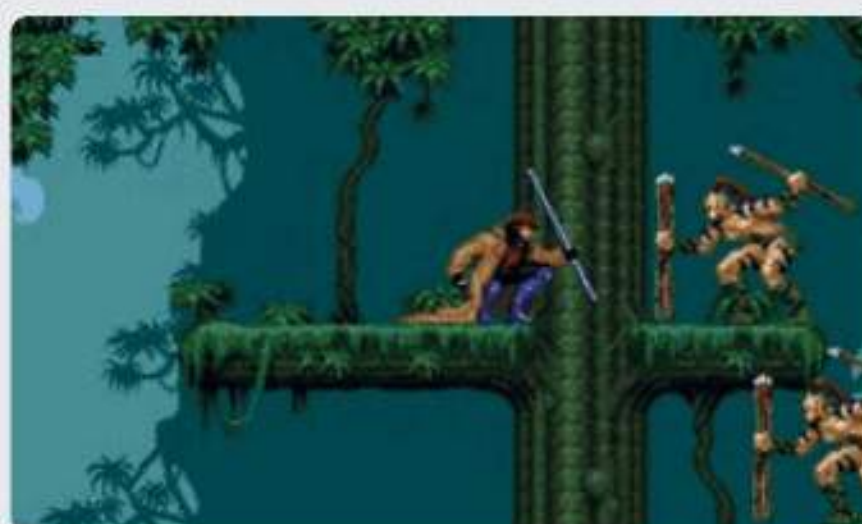
¡The Forever Man! Debemos a Annunziata la existencia de esta pesadilla jugable (por estética y dificultad), ya que no sólo produjo el juego: fue el propio Ed quien conoció al autor del cómic original, Robert A. Kraus, en una convención y vio el potencial de este "primo" de Eddie, la mascota de Iron Maiden.



ECCO THE DOLPHIN

1992 MEGA DRIVE

¿Qué podemos añadir sobre un juego adorado por unos (la mayoría) y odiado por otros (una minoría más sensata)? Dice la leyenda que sus jefes de Sega América le aprobaron el proyecto a Annunziata en plena sobremesa "cargadita", pero la apuesta no salió para nada mal. Fue un exitazo de ventas y crítica.



X-MEN

1993 MEGA DRIVE

Annunziata tenía buena mano para las licencias y llegó a producir dos juegos de *X-Men* para Mega Drive. En 1993, llegaría el primero (en imagen, con el siempre apolíneo Gambito), desarrollado por Western Technologies; y, en 1995, produjo *X-Men 2: Clone Wars*, en esa ocasión trabajando con Headgames.



KOLIBRI

1995 32X

Posiblemente el juego más hermoso del catálogo de 32X, especialmente por su uso de la potente paleta de colores del add-on de Mega Drive. Ed tuvo la idea de este peculiar shooter tras un encontronazo con un colibrí de verdad y, como no podía ser de otra forma, encargó el trabajo a sus viejos amigos de Novotrade.



MR. BONES

1996 SATURN

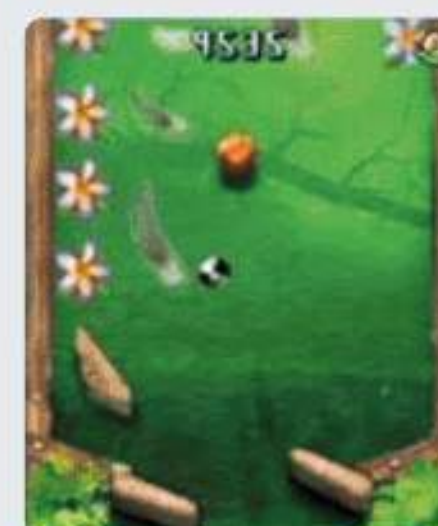
Sería el juego más demencial en el portfolio de cualquier productor, pero hablamos del señor que creó *Ecco the Dolphin*. Su estupenda banda sonora, a cargo del guitarrista Ronnie Montrose, y una mecánica de lo más variada convierten a este juego protagonizado por un esqueleto en una rareza que deberías probar.



TINY TANK

1999 PLAYSTATION

Ed se pasó a la competencia tras crear su propia compañía, AndNow. Su primer lanzamiento para PlayStation, bajo el sello de la mismísima Sony América, fue este shooter en tercera persona protagonizado por un tanque. ¿Adivináis quien desarrolló el juego? Novotrade, por entonces convertida en Appaloosa.



MILE HIGH PINBALL

2005 N-GAGE

La experiencia de Annunziata atrajo a Nokia, necesitada de músculo creativo y mucho saber hacer a la hora de poner en marcha el catálogo de su N-Gage, el híbrido de móvil y consola que se adelantó a su tiempo. Ed diseñó y produjo diversos títulos para los finlandeses, como este pinball.

TELÉFONO ROJO



“El mes que viene, Hobby Consolas llega a su número 400, y pensaba celebrarlo mostrando al fin mi faz, pero casi mejor que no, por si alguien se hace una careta de Halloween con ella... ¡Por cierto, acordaos de enviarme cartas especiales con fotos, dibujos, etcétera!”

Yen

Yen te responde

La ola del cambio

Buenas tardes, Mister Yen. Una nueva misiva tras meses de análisis y reflexión sobre el mundo en el que vivimos. Y ya no me resisto más a comentarle lo que siento porque el impacto es lo suficientemente importante como para pasarlo por alto.

■ Entiendo que usted, por estar dentro de este mundo, permite que la ola le envuelva por completo y se convierta en otro Yen que ya apenas reconozco. Con mis casi 50, maduré con su rebeldía, con su antipolítica de la corrección, pero ya veo que asume las premisas de este "nuevo orden" sin dar la batalla.

¡Buenas tardes tenga usted! O días. O, incluso, noches. Dependerá de cuándo me lea. He de reconocerle que me he hecho mayor y, ante la finura de piel actual, voy con pies de plomo. Pero, parafraseando a aquel político chino de *Los Simpson*, ¡Yen sigue molando!

■ ■ Cierres, megaabsorciones, despidos masivos, virus digital... No sé us-



■ **La nostalgia** se puede canalizar de muchas formas: remakes, remasterizaciones, reseteos... Uno de los juegos que espero con más ansia ahora mismo es el nuevo *Shinobi*, del que se ha filtrado material recientemente.

■ **Los soulslikes** están llenos de fauna que presume de saber jugar como los ángeles. Como *Elden Ring*, donde un tal Let Me Solo Her ayudaba al personal de esta guisa.

ted, pero yo a duras penas puedo asumir tanto cambio radical, y no para mejor, precisamente.

Sí, como habría dicho mi querido Chiquito de la Calzada, crack que también llevaba Japón en el corazón, estamos friendo los huevos con saliva. Todas esas cuestiones que menciona usted me tienen igual de preocupado, y añadiría cosas como la falta de innovación actual por parte de las grandes compañías, el empeño en los juegos como servicio y en proyectos megalómanos que duran más de cinco años, el odio que se promueve en las redes sociales entre los propios usuarios o contra determinados juegos... Menos mal que "íbamos a salir mejores" de la pandemia, ¿eh? A saber qué estaría pasando si hubiéramos salido peor...

■ ■ ■ Tras la caída al foso de los medios de papel en España y, por ende,



? LA PREGUNTA DEL MES

Evercade, la gran ausente

■ Cada vez que leo vuestra revista, echo en falta información sobre las novedades de la marca Evercade: tanto información de sus nuevas máquinas como los cartuchos que van publicando. Tampoco son tantos. Por supuesto que la línea editorial es una cuestión vuestra. Pero creo humildemente que Evercade se lo merece. Gracias. Hola, Aleix. Es verdad que de los cartuchos que van saliendo periódicamente no solemos hablar,

pero las consolas propiamente dichas sí que las hemos tratado. Tal vez no en forma de reportajes extensos, pero sí en forma de noticias, en esta misma sección o en El rincón del coleccionista. Es un caso particular, porque el ecosistema no tiene un gran tirón y está dedicado únicamente a recopilatorios, pero tomamos nota de tu sugerencia. Eso sí, en web sí que le damos bastante cancha. Para muestra, el vídeo del Tío Bruno que se publicó el 7 de septiembre. ¡Échale un vistazo!

Aleix Roca





■ **El remake de Silent Hill 2** ha sido criticado incluso antes de salir. Por un par de vídeos, algunos ya acusaban a Bloober Team de no entender la esencia del juego original...

de revistas clásicas que crecieron con nosotros, entiendo que Hobby practica aquello de "cuando las barbas de tu vecino veas pelar"... ¿Cómo hace su medio para sobrevivir al cierre del papel?

Obviamente, la clave es que la revista siga teniendo la suficiente cantidad de lectores y de anunciantes para que las cuentas cuadren, lo cual es sumamente difícil en esta era de inmediatez digital. Necesitamos seguir teniendo una base fiel de lectores y, para eso, procuramos estructurar y tratar la información de un modo que nos diferencie, si bien eso no siempre es suficiente. Que se lo digan, si no, a *Game Informer*, que ofrecía las coberturas más exclusivas del sector y ha sido cerrada de la noche a la mañana... Lo único que puedo decir es que quienes hacemos la revista nos dejamos los cuernos cada mes, y que confiamos en seguir teniendo el esencial apoyo de gente como usted.

■ ■ ■ ■ La digitalización está creando rebaños que no leen más allá de un titular y les causa dolor leer un artículo de una carilla. ¿Está de acuerdo conmigo?

Sin duda. Y, además, a menudo, esos titulares son un cebo o un engaño. Sobre la digitalización, una de las cosas que más apreciamos quienes seguimos trabajando en papel es que no hemos de escribir encorsetados para rendir pleitesía a un maldito algoritmo o para llamar la atención de gente aleatoria. Y ojo al daño que están haciendo las redes sociales, las noticias falsas, las manipulaciones, la inteligencia artificial... No me gusta ni un pelo el cariz que está tomando esta sociedad. No, señor.

■ ■ ■ ■ Sobre juegos concretos, resulta deprimente leer a machitos de la

■ **Capcom** ha sentado cátedra con sus remakes de *Resident Evil* 2, 3 y 4. Y los rumores apuntan a que los próximos en pasar por el set de maquillaje de la compañía serán *Code Veronica* y *Zero*.



VUESTRA OPINIÓN



saga *Souls* que critican a los que van de magos con su escudo y su bastón (recuerde *Light Crusader*), mientras ellos van en calzoncillos con una porra (no malinterpretar) a pegarse contra los jefes, cuando antes se han metido siete potenciadores. ¿No le parece?

¡Al fin una pregunta sobre juegos! Estoy de acuerdo, y no sólo por lo que respecta a los soulslikes. Los defensores a ultranza de la dificultad extrema que miran por encima del hombro a jugadores que puedan ser menos hábiles no me merecen ningún respeto. Y lo de ir en cueros para demostrar quién la tiene más grande (la habilidad) ya me parece el summum.

■ ■ ■ ■ Los que critican al remake de *Silent Hill 2* por el gameplay visto, en base a nimiedades, es obvio que no jugaron al original, y lo que es peor: no sintieron lo que sentimos nosotros cuando éramos adolescentes por los temas que trataba el videojuego, que eran más terroríficos que la propia ambientación.

Parece que esa negatividad en torno al juego se ha disipado un poco con el último tráiler y con la primera toma de contacto de la prensa con el juego, pero tiene usted razón. Podía ser lícito tener algunas dudas (aquella demostración centrada en la acción que eli- »

La creatividad frente a la IA

Juan Medina ■ ■ ■ ■ ■

Estamos acostumbrados a que el futuro nos pase por encima casi sin ser conscientes. Hace poco, algunos medios se hicieron eco de una nueva noticia relacionada con las IA. Se había conseguido que una de estas inteligencias, muy sofisticada y llamada GameNGen, simulara el *Doom* de 1993 creando pantallas y gráficos en tiempo real, a veinte fotogramas por segundo, mediante un "proceso intuitivo de predicción" y no de manera tradicional, con un proceso de renderización. El resultado fue que los humanos apenas podían distinguir el juego simulado del original.

Estas noticias me generan muchas preguntas y algunas certezas. Que las compañías usen las IA como una herramienta más para programar sus productos lo doy por hecho, pero ¿es posible que, en el futuro, el próximo Kojima o Miyamoto no sea humano? ¿Cuántos creativos y profesionales del sector se verán afectados?

No creáis que es un tema a años vista: la huelga de guionistas más larga de la historia de Hollywood se produjo el año pasado con este mismo problema como telón de fondo. Y habrá más noticias así. Sólo el tiempo nos dirá si el futuro de los videojuegos se jugará simulando en tiempo real historias ficticias de usar y tirar a la carta o si la creatividad humana se protegerá y salvaguardará nuestras horas de diversión.

■ **ANTAÑO, LAS COMPAÑÍAS NOS ANTICIPABAN**
■ **NUMEROSOS PROYECTOS ANTES DE QUE SE**
■ **ANUNCIARAN, PERO LAS COSAS HAN CAMBIADO**

VUESTRA OPINIÓN



Crónica de una burbuja pinchada

Tomás Vega Moralejo ■■■■

Vaya por delante que a mí también me parecen una pena los recortes que se han venido dando en la industria de los videojuegos, porque, detrás de las cifras, hay personas con sus historias y sus familias... pero surge la pregunta de si acaso podía haber sido de otra manera.

No soy el más indicado para calcular, porque, desafortunadamente, dispongo de muy poco tiempo para videojuegos y, muchas veces, pienso eso de "ah, si hubiera cogido yo estas conso-las cuando era un chaval"... Pero es que ha sido tal la cantidad de jugazos que han salido en los últimos años, y tal la duración de muchos de ellos, que creo que, sencillamente, no hay tiempo ma-terial para jugar ni una porción de ellos, por mucho tiempo que se tenga. Me da la impresión de que, si se suman los tiempos que dan para jugar ya sólo los videojuegos de primera línea, salen muchas más horas que las disponibles.

Así las cosas, unos más y otros menos, pero todos hemos tenido que seleccionar y dejar pasar muchos juegos porque aún estábamos con otros. El atasco estaba garantizado y la burbuja, como todas, sólo podía estallar. Creo que lo que ha ocurrido es ni más ni menos que una autorregulación del mercado, aunque, como todas las crisis, tiene sus tristezas.

YEN

Es un tema complejo, pero no te falta razón. Yo hace tiempo que abogo por juegos más cortos y con menos costes de desarrollo, pero eso no siempre es posible.

» gió Konami quizá no fue la más acertada), pero la caza de brujas que ha sufrido Bloober Team por parte de algunos inquisidores ha sido infame.

■ ■ ■ ■ ■ ¿Es Capcom la única que está escuchando a los jugadores cuando desarrolla remakes clásicos tras lanzar consultas y encuestas?

Capcom es, con diferencia, la compañía que mejor lo está haciendo en ese sentido. Y no sólo por lo que ha logrado con los potentes remakes de *Resident Evil*, sino también por puestas al día más modestas, como las de *Dead Rising*, *Marvel vs Capcom*, *Ace Attorney*, *Ghost Trick*... También le doy valor a lo que está haciendo Konami (como muestra, el reportaje que llevamos en este mismo número de la revista), aunque, en este caso, no esté acompañado por superproducciones inéditas. Y a ver qué tal el proyecto de Sega de resetear *Shinobi*, *Golden Axe*, *Jet Set Radio*, *Crazy Taxi* y *Streets of Rage*.

■■■■■■■■■ Disculpe que le ponga en el habitual aprieto de mis cartas, pero le insto a que desvele algún desarrollo que usted conoce por sus espías gárgolas y que ni Lord Varys conoce con sus pajarrillos.

Ya quisiera yo ser como el consejero de los rumores de Desembarco del Rey, pero me temo que mis pajarillos estaban tan faltos de alpiste que han acabado convertidos en calaveras como la de Balerion, el Terror Negro. Bueno, un poco más pequeñas... Antaño, las compañías nos anticipaban numerosos proyectos mucho antes

■ Journey to Foundation, basado en la obra de Asimov, es una aventura que combina conversaciones con momentos de acción y pequeños puzles.



■ **Jak and Daxter**
es una de las muchas sagas de PSOne, PS2 y PS3 que Sony tiene guardadas en un cajón. La última entrega, *La frontera perdida*, se lanzó en 2009, es decir, hace la friolera de quince años.



de que se anunciaran, pero las cosas ya no funcionan igual: por lo largos que son los procesos de desarrollo, por el miedo a las filtraciones... Sólo nos enteramos de cosas sin anunciar cuando tenemos que fijar citas para eventos como el Summer Game Fest, aunque, a veces, ni eso. Hoy en día, esas citas suelen ser a ciegas, del estilo de "juego sin anunciar de Sega".

■■■■■■■■■■ Pienso que la actual generación llegó muy pronto, puesto que se ven juegos que no mejoran a nivel gráfico a los de la pasada generación. No sé si el actual Yen se mojará en esto a día de hoy. Un abrazo. ¡El mes pasado dije que los cambios generacionales son cada vez más intrascendentes! Si eso no es mojarse, que venga Kojima y lo vea. El perfecto ejemplo de lo que dice usted es que hace casi cuatro años que salieron PS5 y Xbox Series X-S... y sigue habiendo juegos intergeneracionales. Es verdad que la mayoría de exclusivos de Sony y Microsoft son ya específicos de estas "nuevas" consolas, pero son pocos los que de verdad las expresan. *Senua's Saga: Hellblade II* si es un pepinazo en lo visual, y los mundos abiertos de *Final Fantasy VII Rebirth* o *Marvel's Spider-Man 2* quizá harían sufrir a una PS4, pero no ha habido un salto para enloquecer. ¡Espero haber sido el punzante Yen de antaño!

Migue Capitán

Ajolote a la carga

¡Hola de nuevo, Yen! Como he visto que al final mi mensaje sí que ha salido en la revista, me he envalentonado finalmente y aquí estoy otra vez, dispuesto a darte buenas preguntas para que la revista no esté falta de contenido. ¡Allá vamos!

■ Parecía el cuento interminable, pero, al final, nos han anunciado *Metroid Prime 4*. ¿Crees que saldrá para

LOS PROYECTOS DE FANS BASADOS EN SAGAS DE GRANDES EDITORAS ACABAN EN PETICIÓN DE RETIRADA, COMO PASÓ CON *BLOODBORNE KART*

Switch o estará presente exclusivamente en la potencial siguiente consola de Nintendo?

¡Saludos, valiente Ajolote! Halagado estoy de recibir más y mejores dudas. Puedes estar seguro de que *Metroid Prime 4: Beyond* saldrá en Switch. Nintendo no deja tirados a sus usuarios y, si un juego lo ha anunciado para una consola, lo saca para ella, aunque haya también una versión para un nuevo sistema. Ya lo vimos con *Zelda: Twilight Princess*, que salió tanto en GameCube como en Wii, y con *Zelda: Breath of the Wild*, lanzado tanto en Wii U como en la propia Switch.

■ ■ Acabo de terminar con la *Trilogía de la Fundación* del bueno de Isaac Asimov y me ha fascinado... pero no así la serie. ¿Existe algún juego basado directamente en los libros?

En 2023, se lanzó *Journey to Foundation*, que está inspirado en las novelas. Es una aventura narrativa en la que puedes tomar decisiones a medida que hablas con más de 90 personajes, pero sólo está disponible para PS VR2, Meta Quest y Pico. Tuvo una acogida normalita, así que, si no tienes de antemano uno de esos visores de realidad virtual, ni te plantees su compra.

■ ■ ■ Para mi gran felicidad, todos los *Jak and Daxter* se hallan por fin tanto en PS4 como en PS5. Y, sobre todo, hablo de mi amado *Daxter* de PSP. ¿Hay algún otro juego de corte similar que esté también en PS4 o PS5?

Sí, el reciente *Astro Bot*, que es uno de los mejores plataformas 3D de la historia de PlayStation. Si te gustó *Jak and Daxter*, ya estás tardando en agenciártelo. ¡De hecho, tu querido dúo aparece en él en forma de cameo!

■ ■ ■ Y, hablando del añorado dúo dinámico, ahora que tenemos todas las entregas, ¿podría significar un potencial regreso de "Don Perilla y su mascota"?

No lo tengo claro. Ojalá, porque la saga tenía tanto carisma como *Ratchet & Clank*, que sí ha pervivido, pero el problema es que la creó Naughty Dog, que cambió por completo de tercio para pasar a hacer únicamente superproducciones hiperrealistas como *Uncharted* y *The Last of Us*. Si volviera, tendría que ser de la mano de otro estudio. ¿Quizá Media Molecule, que tiene el saber hacer de *LittleBigPlanet*?

■ ■ ■ He "bicheado" también, siguiendo con el mismo tema, que hay un grupo de fans que está haciendo un *Jak IV* "no oficial". ¿Crees que



■ **Metroid Prime 4: Beyond**, previsto para 2025, se ve tan bien que algunos han puesto en duda que vaya a salir en Switch. Pero Nintendo no es de las que dejan tirados a los usuarios a los que les han prometido algo, así que no hay nada que temer.

■ **Crash Bandicoot 4: It's About Time** tuvo muy buena acogida entre la crítica y el público, así que lo lógico sería que la saga tuviera continuidad, siempre y cuando esté en los planes de Microsoft, ahora que es la dueña de Activision.



Sony, si no se halla haciendo un nuevo juego de la saga, lo publicaría de forma oficial?

Ese tipo de proyectos de fans, a poco que progresen, suelen acabar en petición de retirada por parte de la editora. Sin ir más lejos, la propia Sony solicitó que se pusiera fin a *Bloodborne Kart*, un juego no oficial inspirado en el soulslike de FromSoftware, que, al final, se publicó como *Nightmare Kart*.

■ ■ ■ ■ ■ ¿Ves posible una nueva entrega de *Crash Bandicoot*? Después del batacazo de *CTR (Team Rumble*, obviamente), lo veo crudo, pero ilumíname con tu sabiduría consolera.

Recientemente, se ha conocido la cancelación de una nueva entrega de la saga que llegó a estar en desarrollo... Y Toys for Bob, el equipo que firmó el remake de la trilogía original y la cuarta parte, ya no pertenece a Activision... Aun así, me cuesta creer que esta saga no vaya a tener más juegos.

■ ■ ■ ■ ■ ¿Qué opinas de la película de *Borderlands*? ¡Muchas gracias por leerme, y espero que estés dispuesto a seguir respondiendo mis dudas! Bon voyage!

Ha sido una montaña rusa. Durante la fase de producción, pintaba regular, pero he de confesar que, con los tráilers y el caché del elenco de actores >>



VUESTRA OPINIÓN

Los años pasan para los juegos

Luis Aznar ■ ■ ■ ■ ■

En el último mes, me he dedicado a rejugar algunos juegos antiguos. Y lo cierto es que, una vez habituados a las bondades de los juegos actuales, ciertos aspectos hacen que, si volvemos a adentrarnos en ciertos títulos que nos marcaron, nos llevemos una decepción, digamos, un tanto desagradable.

En mi retorno a juegos del pasado, he sufrido el control tosco de un juego como *Sonic Adventure 2*, en comparación con otros juegos actuales. Aunque sigue siendo una maravilla, su sistema de cámaras y la sensibilidad se me hacen difíciles de tragar en estos tiempos... Obviamente, determinados juegos se prestan más a esto. Por el contrario, y aunque es una experiencia de otras características, jugué también a *Geometry Wars: Retro Evolved 2*, y su control sigue siendo un absoluto escándalo.

La evolución es algo maravilloso, pero hace daño a muchas cosas que nos gustaron en su día. Pongo como ejemplo los *Resident Evil*. Cuando antaño jugaba a los primeros, me daba espanto moverme porque no sabía si, a la vuelta de la esquina, había un zombi listo para masticarme el cuello. Todo ello, por su sistema de cámaras fijas, que es insoportable para mí hoy día. Ahora bien, siendo mucho más agradable de jugar un *Resident Evil* actual, sé que ya no voy a pasar aquella tensión... La evolución nos hace ganar mucho, pero no hay que olvidar que también nos hace perder ciertas cosas.



» (especialmente, Cate Blanchett), cambié de parecer... Por desgracia, era un espejismo. La película ha resultado ser una absoluta decepción. El batacazo fue tal que apenas duró unas semanas en las salas de cine y ya se puede alquilar en Amazon Prime Video.

Ajolote Usul

Videojuegos para cuarentones

Buenas tardes, Yen. Hace tiempo que no os escribía, pero tengo algunas preguntas que espero puedas responder. Soy un jugador de 41 años, ya no tengo mucho tiempo libre para dedicarles a los videojuegos, y lo que busco actualmente es encontrar un juego en el que poder evadirme esa hora, hora y media que tengo libre algún día que otro.

■ Actualmente, estoy jugando a *Kingdom Come: Deliverance*. Me está flipando ese tremendo nivel de realismo. Una lástima que no acompañe lo gráfico... Para cuando lo termine, estoy valorando dos opciones: *Baldur's Gate III* o *Dragon's Dogma II*. ¿Cuál me recomendáis? ¿Y se sabe cuándo van a sacar la edición física para PS5?

¡Hola! Cualquiera de los dos te va a encantar, pero, por las preguntas de tu correo, creo que te podría gustar más *Baldur's Gate III*. Su edición física no va a estar en las tiendas habituales, sino que la tienes que reservar a través de <https://box.baldursgate3.game/>

■ A esta edad, ya la mayoría de juegos no me llenan. Busco buenas historias y, en definitiva, juegos más adultos. Hace un par de años, probé *Disco Elysium*, y qué decir... Juego completísimo, ambientación, historia, banda sonora... Me gustaría saber si hay más juegos de ese estilo, o aventuras gráficas que te dejen con el culo torcido.

Disco Elysium es un juego único, pero quizá te pueda gustar *Wasteland 3*, que también tiene muchas decisio-

■ **Baldur's Gate III**, elegido como mejor juego de 2023 en los Game Awards, es un RPG colosal y plagado de opciones. Es como una partida de *Dragones y mazmorras* donde todo puede suceder.

■ **Burning Shores**, la expansión de *Horizon: Forbidden West*, se ambienta en lo que un día fue la ciudad de Los Ángeles. Sólo está en PS5 y PC, probablemente porque a PS4 le quedaba grande su pirrotécnico desenlace.



■ **LA SUCESORA DE SWITCH DEBERÍA SER RETROCOMPATIBLE CON ÉSTA, ALGO QUE NINTENDO YA HIZO CON GBA, DS, WII, 3DS O WII U EN EL PASADO**

nes, aunque posee un enfoque más tradicional, con mucho peso de los combates, que transcurren por turnos.

■ ■ ■ Por otro lado, mi hijo suele jugar bastante a la Switch, y me pregunta cuándo salen *Super Mario Odyssey 2* y el remaster del primer *Luigi's Mansion*. A ver si vosotros sabéis algo más del tema. Gracias de antemano. A Nintendo no se le filtra nada, así que sólo puedo especular. Yo veo probable que el próximo *Mario* plataformero sea en 3D, pero no ya para Switch, sino para su sucesora. ¿Quizá como título de salida? No sé si será una potencial secuela de *Odyssey* o algo nuevo...

En cuanto a una puesta al día del primer *Luigi's Mansion*, ya hubo una para 3DS en 2018. Lo suyo habría sido retocarla un poco y haberla lanzado junto a la remasterización de la segunda parte, pero no cayó esa breva. Veo más viable que el catálogo de GameCube llegue en algún momento a Nintendo Switch Online y se pueda jugar a *Luigi's Mansion* por esa vía.

Toni Yáñez

Un combo de Nintendo y de mundos abiertos

¡Hola, Yen! Soy Emma, de trece años. He visto que algunos niños de mi edad te han preguntado, así que me he animado a escribirte. ¡Bueno, pues allá van esas preguntas!

■ He oído que *Burning Shores*, la expansión de *Horizon: Forbidden West*, es muy aclamada. ¿Pero es tan buena como dicen? ¿Me la recomiendas? ¡Encantado de saludarte, Emma! Como siempre digo, encantado de que haya savia nueva entre quienes me

escribís. Voy al lío. Sí, *Burning Shores* merece mucho la pena, especialmente por su impresionante combate final.

■ ■ ■ ¿Ya se sabe si Switch 2 tendrá compatibilidad con los juegos de la primera? Hay muchos que me gustaría rejugarlos en la nueva consola. Nintendo no ha dado detalles oficiales de la consola aún, pero su presidente, Shuntaro Furukawa, sí dijo que valdrían las mismas cuentas de usuario que en Switch y que están "comprometidos a garantizar una transición exitosa de Switch a la próxima generación de consolas". A priori, eso debería significar que es retrocompatible. Como Nintendo ya hizo con Game Boy Advance, DS, Wii, 3DS o Wii U.

■ ■ ■ También soy fanática del anime y la cultura nipona. ¿Hay algún juego de mundo abierto de este tipo?

No es un mundo abierto al 100%, pero, si te gusta el anime, *Dragon Quest XI: Ecos de un pasado perdido - Edición definitiva*, con sus diseños de Akira Toriyama, es imprescindible. También es bastante abierto y precioso visualmente *Tales of Arise*. Si es por ambientación japonesa, están *Ghost of Tsushima* y *Rise of the Ronin*, con sus samuráis, a los que se unirá pronto *Assassin's Creed Shadows*. Estos tres últimos tienen PEGI +18, eso sí.

■ ■ ■ Me encantan los videojuegos de nuestra adorable bola rosa Kirby. ¿Se sabe si próximamente saldrá algún juego?

De momento, nada se sabe, pero, con la tontería, ya han pasado dos años y medio del estreno de Kirby y la tierra olvidada, la última entrega inédita de la saga de HAL Laboratory. Confío en que nuestro orondo amigo protagonice nuevas aventuras más pronto que tarde en la sucesora de Switch.

■ ■ ■ Para finalizar, me gustaría que me pudieses recomendar juegos para PS5 que sean de mundo abierto. Muchas gracias de antemano. ¡Espero que sigáis aquí muchos meses mas! ¡Saludos desde Madrid!

Te recomiendo *Marvel's Spider-Man 2*, *Hogwarts Legacy*, *Star Wars Outlaws*, *Immortals: Fenyx Rising* y *Sonic Frontiers*. ¡Y gracias por tus deseos!

Emma

AVANCES

Descubre ahora
los juegos que te
divertirán en el
futuro inmediato

86



CALL OF DUTY: BLACK OPS 6

La saga bélica por antonomasia va a abrir una Guerra Fría en el frente del videojuego con su incursión en Xbox Game Pass

AVANCES

- 86** Call of Duty: Black Ops 6
- 88** Metaphor: ReFantazio
- 90** Sonic X Shadow Generations
- 91** Super Mario Party Jamboree
- 92** Neva
- 93** Unknown 9: Awakening



METAPHOR: REFANTAZIO

Atlus siempre es una garantía de rol exuberante tanto en lo físico como en lo psicológico, y esta nueva IP lo corroborará



25 DE OCTUBRE ■ TREYARCH / RAVEN SOFTWARE (ACTIVISION) ■ SHOOTER

Call of Duty: Black Ops 6

■ Por Rafael Aznar [@Rafaikkonen](#)



¡TÚ NO PUEDES ENCAJAR LA VERDAD!

Los últimos años no han sido los mejores para *Call of Duty*, pero la saga bélica sigue siendo capitana general y, este otoño, va a entrar en una nueva era que tenemos muchas ganas de ver.

Buena parte del proceso de adquisición de Activision Blizzard King por parte de Microsoft, a razón de 68.700 millones de dólares, giró en torno al estatus que tendría la serie en adelante, pues Sony temía perderla. Finalmente, se acordó que siguiera siendo multiplataforma, pero, aun así, puede que esté a punto de iniciarse un nuevo paradigma. Porque, si bien los usuarios de PS5 y PS4 podrán disfrutar de la nueva entrega, ésta estará disponible en Xbox Game Pass desde el primer día, algo que podría influir en el público más casual, que, en buena medida, es el que sostiene las cifras multimillonarias de la serie, pese a que las últimas entregas no hayan sido para tirar cohetes tierra-aire. Entre pagar 80 euros más la suscripción mínima de 9 euros al mes a PS Plus o pagar sólo 18 euros al mes por la suscripción a Xbox Game Pass Ultimate, no hay color, así que será la piedra de toque definitiva para ponderar la rentabilidad de ofrecer desde el primer día superproducciones como ésta en un servicio de suscripción.

Algunos juegos buenos

Lo mejor es que ha coincidido que la entrega de este año es *Black Ops 6*, el nuevo episodio de una de las subsagas más queridas y prolíficas de *Call of Duty*, a cuyo mando está Treyarch, que ha demostrado ser un estudio bastante más fiable que Infinity Ward y Sledgehammer Games

en los últimos años. Y, además, tendrá una cantidad de contenido muy generosa y algunas novedades jugables, a diferencia de lo que sucedió el año pasado con *Modern Warfare III*, que tenía más de DLC y de reciclaje que de verdadero juego completo.

Así pues, *Black Ops 6* será una bomba con cuatro mechas largas: campaña narrativa, multijugador competitivo, zombis con cooperativo y el battle royale *Warzone*. La historia estará ambientada a principios de los 90, justo tras la caída del Muro de Berlín y el fin de la Guerra Fría, con un trasfondo de espías, conspiraciones gubernamentales y verdades mentirosas, de modo que visitaremos lugares como el desierto iraquí durante la Guerra del Golfo, la tundra rusa o Washington DC, en niveles con grandes dosis de acción, pero donde también cabrá el sigilo.

En todo caso, y como de costumbre, la enjundia estará en el online, con los sempiternos modos Duelo a muerte por equipos, Dominación, Baja confirmada... Y, ahí, jugará un papel crucial la novedad del omnimovimiento, que permitirá desplazarse de un modo más ágil que nunca, tanto hacia delante como hacia atrás y hacia los lados. A eso, se añadirán nuevas animaciones para rotar el arma al doblar las esquinas. E, incluso, podremos tirarnos al suelo y girar el cuerpo en 360°, sin parecer un Pinocho con metralleta. Por la madera, no por las mentiras... ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Call of Duty dejó de sorprender hace tiempo, pero esta entrega iniciará una interesante batalla competitiva desde el frente de Xbox Game Pass.



■ Como novedad, se podrá usar a los enemigos como escudos humanos. Sólo durará unos segundos, para que no sea injusto.

TREYARCH HA DEMOSTRADO SER UN ESTUDIO MÁS FIABLE QUE INFINITY WARD Y SLEDGEHAMMER EN LOS ÚLTIMOS AÑOS



■ La campaña, desarrollada por Raven Software, se ambientará tras los sucesos de *Black Ops: Cold War* y entroncará con los flashbacks de *Black Ops II*. Volverán personajes como Russell Adler y Frank Woods.



■ El multijugador recuperará los prestigios clásicos, para que haya una sensación de progreso, más allá de disputar una partida tras otra. Además, se ha recuperado el modo Teatro para visionar las intensas refriegas.



■ El modo Zombis se podrá jugar opcionalmente en tercera persona por primera vez, algo que ya vimos en *Modern Warfare II*.



■ La vertiente de Warzone contará con un nuevo mapa de resurgimiento que se estrenará al mismo tiempo que la temporada 1.

LAS CLAVES

1 OMNIMOVIMIENTO. Podremos esprintar, deslizarnos y lanzarnos cual delfín en cualquier dirección, además de girar 360° estando tumbados.

2 MAPAS. De salida, tendremos dieciséis escenarios en el multijugador competitivo y dos en Zombis. Y llegarán más sin coste en el futuro.

3 GRÁFICOS. Debería ir siendo hora de hacer un *Call of Duty* pensado sólo para PS5 y Series X-S, pero no: seguirá siendo intergeneracional...





■ Los arquetipos nacerán de los vínculos que formemos con la gente de Eucronia. Habrá más de 40, y tendrán diseños así de imponentes.



■ El desarrollo nos conducirá por numerosas mazmorras. Muchas serán opcionales, pero nos cubrirán de tesoros y armas especiales.

■ Tras la consolidación de *Persona* en Occidente, Studio Zero se va a desatar con otro universo nuevo que mantendrá la colorida estética de anime, pero con una ambientación retrofuturista.



■ 11 DE OCTUBRE ■ STUDIO ZERO (ATLUS) ■ ROL

Metaphor: ReFantazio



■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

¡YO TAMBIÉN SOY PERSONA Y SOY DE JAPÓN!

Este año ha sido realmente prolífico para el rol japonés, con el lanzamiento de jugazos como *Final Fantasy VII Rebirth*, *Like a Dragon: Infinite Wealth* o *Dragon's Dogma II*, pero, para proliferación rolera, la que se está marcando Atlus.

En el primer semestre, la hoy subsidiaria de Sega se sacó de la chistera *Unicorn Overlord*, *Persona 3 Reload* (que se acaba de ampliar con el epílogo *Episodio Aigis: La respuesta*) y *Shin Megami Tensei V: Vengeance*. Pero no contenta con eso, aún tiene en la manga el que seguramente vaya a ser su as de 2024 y quizá uno de los mayores tapados de este otoño.

Se trata de *Metaphor: ReFantazio*, una nueva licencia creada por Studio Zero, el equipo responsable de *Persona*. De hecho, sus tres principales responsables son los mismos que los de

las últimas tres entregas numeradas de dicha saga, es decir, el director Katsura Hashino, el diseñador de personajes Shigenori Soejima y el compositor Shoji Meguro. No es de extrañar, por tanto, el parecido razonable en aspectos como la estética de anime, la exuberante interfaz, la distinción jugable entre el día y la noche o la presencia de unos seres equivalentes a las personas, llamados arquetipos.

Juego de tronos en Eucronia

Ahora bien, el juego va a tener su propia idiosincrasia, marcada por una ambientación de fantasía steampunk que no tendrá nada que ver con el trasfondo estudiantil, psicológico y demoníaco de los trabajos previos de Studio Zero. Así, la aventura se ambientará en Eucronia, un reino cuyo monarca acaba de ser asesinado, sin

ESTA IP LLEVARÁ EL SELLO DE KATSURA HASHINO, SHIGENORI SOEJIMA Y SHOJI MEGURO, TRES "PERSONAS" VETERANAS

Reserva ya **Metaphor: ReFantazio** en GAME y llévate una espectacular lámina exclusiva de regalo.

*Promoción limitada a 3.000 unidades.



haber dejado descendencia, lo que dará pie a un torneo de popularidad para que cualquiera pueda aspirar al trono, sin necesidad de tener sangre azul. Incluido nuestro álter ego, que, en realidad, no lo querrá tanto para sí como para el hijo del rey, a quien se dio por muerto... y quizá esté vivo y coleando.

A lo largo de la aventura, se nos unirán hasta seis aliados principales, pero también jugarán un papel clave los ciudadanos que decidan unirse a nuestra causa, pues los vínculos con ellos generarán los citados arquetipos, unos monstruos a los que podremos invocar en los combates. En general, éstos transcurrirán por turnos, de manera que nuestro grupo podrá estar conformado por hasta cuatro miembros, pero se ha añadido un interesante giro, de modo que los combates contra enemigos menores a los que ya nos hayamos enfrentado se podrán abordar en tiempo real, para que la exploración de las mazmorras sea ágil. En ese sentido, Atlus ha hecho hincapié en que la dificultad será bastante elevada, así que habrá que andarse con ojo y gestionar bien todo lo relativo a los arquetipos, así como la posición de los personajes en la vanguardia o en la retaguardia del grupo. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

No está haciendo el ruido que haría *Persona 6*, pero podéis estar seguros de que este RPG será de muy alta cuna.



LAS CLAVES

1 ATLUS. Todo el mundo anhelaba que la compañía anunciara *Persona 6*, pero ese hipotético juego seguramente quede para 2026, cuando la empresa cumplirá su cuadragésimo aniversario.

2 EUCRONIA. El mundo será tremendamente variado. Las mazmorras tendrán un gran protagonismo, pero también habrá pueblos rurales, ciudades costeras, islas... ¡Hasta habrá una sección en el estómago de un gusano!

3 ACORAZADO. Habrá una especie de buque que permitirá desplazarse por Eucronia y a bordo del cual podremos socializar con el resto de personajes y realizar todo tipo de actividades, como cocinar, leer, dormir la siesta...

■ 25 DE OCTUBRE ■ SONIC TEAM (SEGA) ■ PLATAFORMAS

Sonic X Shadow Generations

■ Por Rafael Aznar ■ @Rafaikkonen

UN BUEN MALASOMBRA

La saga *Sonic* ha tenido dos grandes dimensiones a lo largo de su historia, y casi siempre han corrido por separado, pero hubo una entrega que las amalgamó.

Fue *Sonic Generations*, que se lanzó en 2011 para PS3, Xbox 360 y PC (también hubo una versión específica para 3DS) y sirvió para conmemorar el vigésimo aniversario de la serie. Aquel juego fue el cénit de aquella vertiginosa era de montaña rusa de la mascota de Sega, pues combinaba fases en 2D protagonizadas por el erizo rechoncho de los 16 bits con otras en 3D donde cogía el testigo el estilizado puercoespín de los 128 bits.

Saliendo de las sombras

Trece años después, aquel juego va a regresar con una remasterización que añadirá una campaña inédita protagonizada por Shadow. En ese

sentido, Sega ha sido inteligente, pues el lanzamiento se retroalimentará con el estreno en cines, el 20 de diciembre, de *Sonic the Hedgehog 3*, una película de la que el negro y rojo erizo será coprotagonista.

La campaña de los dos Sonic será la misma que en 2011, y seguro que encandila a los jovencuelos que ni siquiera hubieran nacido por entonces. Por su parte, la de Shadow hará las delicias de los veteranos de Dreamcast. Y, como curiosidad, esta última tendrá un área central que funcionará como un mundo abierto, a lo *Sonic Frontiers*, para explorarlo a medida que desbloqueemos nuevas habilidades.

■ PRIMERA IMPRESIÓN

El original fue uno de los mejores *Sonic* de siempre, y esta puesta al día lo mejorará sumando al hiperveloz Shadow.



Reserva *Sonic X Shadow Generations* en GAME y llévate una espectacular lámina exclusiva del juego, ¡sólo hasta fin de existencias!

*Promoción limitada a 5.000 unidades.



LAS CLAVES

1 SHADOW. Este personaje sólo había aparecido en *Sonic Adventure 2* y en el infame *Shadow the Hedgehog* de 2005, que lo condenó al cruel ostracismo.

2 PLATAFORMAS. *Generations* tuvo la particularidad de tener fases tanto en 3D, a lo *Sonic Adventure*, como en 2D, al estilo de los *Sonic* de Mega Drive.

3 HOMENAJE. Los niveles volverán a estar basados en áreas míticas de la saga: Green Hill, Chemical Plant, City Escape, Rooftop Run...



■ Shadow hará gala de nuevas e interesantes habilidades, como sobrevolar obstáculos con unas oscuras alas, surfear o detener el tiempo al legendario grito de "chaos control".



■ La aventura original del Sonic moderno y el clásico será la misma, pero tendrá gráficos remasterizados y más coleccionables, e incluirá de serie el DLC de Casino Night.

17 DE OCTUBRE NINTENDO MINIJUEGOS

Super Mario Party Jamboree

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

NOCHE DE FIESTA NINTENDERA

Switch está viviendo una fiesta infinita, como si a la noche no la fuera a suceder nunca el amanecer, y este final de 2024 está siendo un perfecto ejemplo de ello.

Sin apenas dejar respiro respecto a *Zelda: Echoes of Wisdom* o *Emio - El sonriente*, Nintendo va a contraatacar en octubre con *Super Mario Party Jamboree*, la que será la tercera entrega para la consola híbrida de la famosa saga de minijuegos. Podéis estar seguros de que, estas Navidades, muchas reuniones familiares y de amigos van a pivotar alrededor de este juego.

¡Ay, qué contento estoy!

Pese a no llevar numeración, *Jamboree* será un *Mario Party* clásico, con siete tableros en los que lanzar los dados y la friolera de 110 minijuegos en los que medirse el lomo con los amigos o con la CPU. Los

habrá de todas las formas y colores: de habilidad, de suerte, de tener paciencia, de picardía, de observar... En ese sentido, algunos tendrán un manejo clásico, mientras que otros echarán mano del giroscopio de los Joy-Con.

Esta nueva entrega desplegará muchos trucos nuevos en forma de modos adicionales que se podrán disfrutar online. Tal es el caso de *Bowseratlón*, que juntará a veinte personas e invitará a alcanzar las mayores puntuaciones para ganar una carrera que transcurrirá en segundo plano. Además, estará *Brigada Anti Bowser*, un modo cooperativo en el que disparar un cañón, y habrá retos diarios, un modo de supervivencia...

PRIMERA IMPRESIÓN

No inventa la rueda, pero, para gozar en comandita, no hay nada como un *Mario Party*.



Reserva ya *Super Mario Party Jamboree* en GAME y llévate un set de tres pines de estrella de forma exclusiva.

*Promoción limitada a 1.000 unidades.



LAS CLAVES

1 TABLEROS. Cinco serán nuevos (Bosque Mega Floruga, Isla Goomba, Galería Arcoíris, Circuito Lanzados y Base del Rey Bowser) y dos volverán de N64.

2 PERSONAJES. Habrá un total de veintidós: desde clásicos como Mario, Peach o DK, hasta otros más raros, como Bowsy, Ninji, Boo o Pauline.

3 PARA TODOS. El anterior *Super Mario Party* no se podía jugar bien en la versión Lite de Switch, pero eso no sucederá con este sucesor.



Las diferencias jugables entre los tableros serán muy acusadas. Habrá un bosque con florugas que se moverán, un circuito con karts, un centro comercial dado a las rebajas...



Muchos minijuegos serán clásicos de la saga con una nueva estética, como el de los choques con pelotas, el de la planta que crece, el de los banderines de Shy Guy...



■ Nomada Studio ha vuelto a echar mano de una cámara muy alejada y de los claroscuros visuales para proponer una aventura que casi parecerá sacada de una pinacoteca.



■ La aventura será para un solo jugador, pese a tener dos protagonistas. Alba y Neva se moverán como si fueran un único ente, lo cual reflejará el vínculo entre ambas.

■ 15 DE OCTUBRE ■ NOMADA STUDIO (DEVOLVER DIGITAL) ■ AVENTURA

Neva

■ Por Rafael Aznar ■ @Rafaikkonen



LA MADRE DE LA LOBA

La escena indie española está llena de grandes historias, y una de las más exitosas en los últimos años ha sido la de Nomada Studio.

Tras emigrar para trabajar como programadores en superproducciones como *Assassin's Creed III y IV*, *Far Cry 3*, *Rainbow Six Siege* o *Hitman*, Adrián Cuevas y Roger Mendoza, dos amigos de toda la vida, regresaron a Barcelona, conocieron al artista Conrad Roset y decidieron hacer su propio videojuego. El resultado fue *GRIS*, una pequeña joya apadrinada nada menos que por Devolver Digital.

Seis años después, el equipo regresa con *Neva*, otro juego de plataformas bidimensionales y gráficos oníricos llamado a acariciarnos el corazón. Y que estuvo presente en el último Nintendo Direct, donde se anunció su fecha con una breve presentación que conjuntó el catalán con el castellano.

El otoño del mundo

El juego estará coprotagonizado por Alba y Neva, una joven humana y una cría de loba entre las que se forjará un fuerte y emotivo vínculo. Será una historia de maternidad, sobre

el cariño y la protección bidireccional según la etapa de la vida. Así, en primera instancia, será la humana quien proteja al animal, pero, más adelante, se invertirán los roles, sin que falten las fricciones que pongan a prueba su amor.

Esa fábula, que también tendrá mucho de defensa del medio ambiente, estará contada de una forma minimalista y casi surrealista, como ya vimos en *GRIS*. En ese sentido, los escenarios serán el reflejo de un mundo decadente que está perdiendo toda su belleza a pasos agigantados, pero donde seguirá habiendo un hilo de esperanza. Los saltos estarán a la orden del día, pero también habrá combates en los que Alba y Neva deberán lidiar con espíritus oscuros.

El juego parecerá un cuadro en movimiento con sus pálidos colores y sus efectos. Y, por supuesto, no faltará una emotiva banda sonora dispuesta a hacer correr las lágrimas por nuestras mejillas. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Su mezcla de los espíritus de *GRIS* y *Ori* lo tiene todo para ser una de las experiencias más cautivadoras del otoño.



LAS CLAVES

1 EVOLUCIÓN. La historia mostrará el crecimiento físico y personal de Alba y Neva, una chica y una loba que se verán obligadas a cooperar tras un fatal suceso.

2 ARTE. Conrad Roset tiene un estilo pictórico muy característico, y ha vuelto a dar rienda suelta al pincel en este juego, que será tan bello como *GRIS*.

3 FORMATO. El juego se estrenará sólo en digital, pero no sería de extrañar que, más adelante, salga en físico, como ya sucedió con *GRIS*.

18 DE OCTUBRE REFLECTOR ENTERTAINMENT (BANDAI NAMCO) AVENTURA

Unknown 9: Awakening

Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



DEL REVÉS Y DEL DERECHO

Bandai Namco es especialista en universos transmedia, pues edita numerosos juegos basados en licencias procedentes de otros ámbitos, como el manga o la literatura.

Ahora, quiere hacer el viaje opuesto y promover un universo que tenga también cómics, novelas o podcasts, pero derivadas de un videojuego. Ése es el punto de partida de *Unknown 9: Awakening*, que ha corrido a cargo de Reflector Entertainment, un estudio canadiense que pertenece a la propia compañía japonesa, pero que, hasta ahora, sólo se había dedicado a labores de apoyo. Y, para garantizar que esta nueva IP llame la atención, ha recurrido al reconocible rostro de la actriz británica Anya Chalotra.

My, my, my, my Sharona

El juego concederá una gran importancia a la narrativa, de modo que la protagonista será Haroona, una quaestora (una buscadora de la ver-

dad) que tendrá una misteriosa conexión con otra dimensión conocida como el Revés. Poco, a poco, deberá entender y potenciar ese etéreo vínculo, pero eso la convertirá en el objetivo de los ascendentes, unos sectarios que pretenden usar el Revés para cambiar la historia de la humanidad.

Con ese trasfondo, el planteamiento jugable será el de una polivalente aventura en tercera persona. Habrá secciones de exploración con plataformas y puzles, pero el grueso estará compuesto por secciones en las que podremos actuar con sigilo o bien dar rienda suelta a la acción, con combates cuerpo a cuerpo y habilidades esotéricas, entre las que destacará la posesión de los enemigos, por ejemplo para disparar armas de fuego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Recuerda mucho a *Banishers: Ghosts of New Eden*, pero ojalá tenga un poco más de suerte en materia comercial.



LAS CLAVES

1 REFLECTOR. Este estudio no es conocido, pero el director creativo del juego, Christophe Rossignol, fue jefe de diseño de niveles de *Far Cry 3*.

2 AA. No llega a ser una superproducción, como denota el hecho de que se lance a 50 euros, pero es importante que siga habiendo juegos así.

3 PAISAJES. La aventura nos llevará por diversos lugares del mundo real, como las arenas de Mauritania o las selvas de la India.



Haroona ha sido interpretada por Anya Chalotra, la actriz de Yennefer de Vengerberg en la serie de *The Witcher*, un universo con el que Bandai Namco tiene un fuerte vínculo.



El sigilo será casi siempre una opción, de modo que podremos ocultarnos en la hierba, activar una invisibilidad momentánea, noquear a los enemigos por la espalda...

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabe

Colección Limitada Lush X Minecraft

Un aniversario jabonoso

Para celebrar los quince años de vida de *Minecraft*, Lush ha lanzado al mercado esta colección limitada de doce artículos, que van desde bombas de baño con forma de bloque de TNT o Creeper hasta un "pompero" con forma de pico. Esta cooperación también ha saltado al mundo virtual, gracias al DLC *Lush Bath Bombs*, disponible en *Minecraft Marketplace*.

■ A LA VENTA EN www.lush.com

PlayStation 1994 Work Jacket

Ni en Sony vestían tan bien

Esta preciosa chaqueta de trabajo luce los logos clásicos de PlayStation en la espalda, más otro en el frontal. Es un bonito homenaje a la historia de la primera consola de Sony, confeccionada en un 65% poliéster y un 35% algodón, y disponible en siete tallas, desde la XS hasta la 3XL. Los envíos comienzan a finales de septiembre: corre, porque se agotará.

■ A LA VENTA EN www.insertcoinclimbing.com

LEGO El tren expreso Bowser

Mucho mejor que el Tren de la Fresa

LEGO y Nintendo siguen engrosando más y más el catálogo de sets de *Super Mario*. Uno de sus últimos lanzamientos es este espectacular tren diseñado a mayor gloria de Bowser, totalmente compatible con las figuras interactivas de Mario, Peach y Luigi. Este set de 1.392 piezas permite construir, además, seis figuras: un Hermano Martillo, un Bum Bum, dos Goombas y dos Marchimotas Alados.

■ A LA VENTA EN www.lego.com

PVP desde
44,95€

PVP desde
4,50€

PVP desde
75,61€

PVP desde
119,99€

PVP desde
59,99€

PVP desde
199,99€

Figuras Popeye y Olivia

Porque los héroes clásicos jamás pasarán de moda

Con una altura de unos quince centímetros, estas bellas figuras articuladas suponen una gran oportunidad para los fans del casi centenario marino, ya que no suele llegar merchandising suyo a España. Se venden por separado y cada una incluye diversos extras: una lata de espinacas en el caso de Popeye y Cocoliso acompañando a Olivia.

■ A LA VENTA EN www.sausalitoland.com

Atari 7800+

Otra consola clásica que regresa a las tiendas

Tras lanzar el pasado año la 2600+, Atari volverá a repetir la jugada el 29 de noviembre con su sucesora, la 7800, de nuevo ofreciendo compatibilidad con los cartuchos originales de ambas consolas. Este pack incluirá el mando inalámbrico CX78+ y un cartucho de regalo: *Bentley Bear's Crystal Quest*. El lanzamiento de esta nueva consola estará acompañado de una oleada de cartuchos de 7800, disponibles en tiendas.

■ A LA VENTA EN www.game.es

Mando Switch REMATCH GLOW Wireless Boo Hoo

El controlador más adorable

Cualquier fan de Mario conoce el punto débil del tímido Boo, conocido como Teresa en Japón. Este adorable espectro abandonará la timidez que muestra en la superficie del mando cada vez que apagues la luces, brillando con una espectral luz verde. Cuenta con una batería de 40 horas de duración y un alcance inalámbrico de nueve metros.

■ A LA VENTA EN pdp.com/

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

BATMAN: CRONOLOGÍA VOL. 1

■ AUTORES Varios ■ EDITORIAL ECC Cómics
■ PRECIO 56,50 € ■ PÁGINAS 544 ■ FORMATO Tapa dura

DC y ECC Cómics conmemoran el octagésimo quinto aniversario del detective enmascarado con *Batman: Cronología*, una colección de ocho entregas, con más de 500 páginas y periodicidad quincenal, que selecciona los mejores cómics del personaje desde 1980 hasta 2019, en orden cronológico, acompañados de ilustraciones y artículos para contextualizar cada obra. El primer tomo incluye la miniserie *La leyenda jamás contada* de John Byrne y *El regreso del caballero oscuro* de Frank Miller, entre otros clásicos. Para celebrar el Batman Day 2024 (18 de septiembre), ECC ha puesto a la venta a la vez los dos primeros tomos de esta colección.



LO MEJOR DE LOS COMIENZOS DE IBÁÑEZ

■ AUTOR Francisco Ibáñez ■ EDITORIAL Bruguera
■ PRECIO 25,60 € ■ PÁGINAS 160 ■ FORMATO Tapa dura

Mucho antes de crear iconos del calibre de *Mortadelo y Filemón*, *Sacarino* o *Pepe Gotera y Otilio*, Francisco Ibáñez se fuegueó en la editorial Bruguera con otros personajes (*Godofredo* y *Pascualino viven el deporte fino*) y recopilaciones de gags (*Ande, riase usted con el arca de Noé*). Este tomo, prologado por Antonio Guiral, selecciona lo mejor de aquella época.



LOS CABALLEROS OSCUROS DE ACERO

■ AUTORES Varios ■ EDITORIAL ECC Cómics
■ PRECIO 41 € ■ PÁGINAS 336 ■ FORMATO Cartoné

Editada en Estados Unidos entre 2021 y 2023, esta serie de doce números, creada por Tom Taylor y Yasmine Putri, ofrece una visión alternativa del universo DC. Jor-El y Lara aterrizan en plena Edad Media para convertirse en reyes. Aquí, el joven Kal-El es un príncipe y Bruce, un valiente caballero. Constantine, Green Arrow, Harley Quinn, Wonder Woman y otros iconos van desfilando en una obra muy rompedora.



MÚSICA

STAR WARS OUTLAWS OST

La alabada superproducción de Ubisoft sobre el universo de *Star Wars* cuenta con una notable música compuesta por Wilbert Roget II, quien ya había dejado su huella en otras bandas sonoras de la saga, como *The Old Republic* (2011) y *Vader Immortal* (2019). Podéis encontrarla en Spotify, SoundCloud...

■ Gratis / suscripción ■ Spotify y otros servicios



SYMPHONIC POEM FROM SUIKODEN WITH ANIMATION MUSIC VIDEO BUNDLE

Disponible para reservar (se enviará en marzo del próximo año), este Blu-ray recogerá un concierto centrado en *Suikoden* grabado en octubre de 2022 en Tokio, junto a un set de seis postales, un colgante y un mapa de tela.

■ PRECIO 90,26 € ■ officialkonamishop.com



Monkey Palace

Esta vez, jugarás con LEGO de una manera muy diferente

Utiliza las cartas de mono para conseguir piezas LEGO con las que ir construyendo una escalera en ese juego de mesa que requiere estrategia, suerte y habilidad para montar bloques de plástico. Ganará el jugador que consiga más bananas. Diversión para dos a cuatro jugadores, a partir de diez años, en una propuesta tan original como económica (teniendo en cuenta lo que suele costar todo lo de LEGO).

■ A LA VENTA EN www.juegamestore.es

DualSense Astro Bot

Si aún encuentras uno en una tienda, no lo dejes escapar

Este precioso DualSense, con un diseño exclusivo en honor a la saga *Astro Bot*, se ha convertido en una pieza de lo más disputada entre los usuarios de PlayStation 5. Se agotó a toda velocidad y, si no quieres ceder a los cantos de sirena de los dichosos especuladores, más te vale rastrear más de un comercio de barrio.

■ A LA VENTA EN direct.playstation.com

LEGO Ideas Pesadilla antes de Navidad

En tu cabeza, está sonando la banda sonora de la película...

La colina con la luna XXXL, la casa de Jack, el ayuntamiento y las figuras de Jack, Sally, Zero, el alcalde, Santa Claus (que no Clavos), Lock, Shock, Barrel y su bañera con patas. Sólo echamos en falta al bueno de Oogie Boogie.

■ A LA VENTA EN www.lego.com



LIBROS

LA CREACIÓN Y EL ARTE DE ARCANÉ

Elisabeth Vincentelli recoge la historia de cómo se gestó esta serie de animación, basada en *League of Legends*, a partir de entrevistas con el equipo creativo de la serie y los responsables del videojuego de Riot. El libro se acompaña de bocetos, ilustraciones y otros extras, dependiendo de la edición (la Portfolio sube a 160 euros).

■ PRECIO 60 € ■ PUBLICADO POR Norma Editorial



BESTIARIO GROTESCO DE LOS VIDEOJUEGOS

Samuel Barranco no sólo es vocalista de Def Con Dos: también es un apasionado de los videojuegos, tal y como refleja en este bestiario que recoge, a lo largo de más de 280 páginas a color, las criaturas más memorables y grotescas de la historia del medio. Una obra apocalíptica con prólogo de César Strawberry.

■ PRECIO 25,95 € ■ PUBLICADO POR Game Press



The Spectrum: Azpiri Limited Edition

Regresa el mito ochentero

El mítico ZX Spectrum regresará el 22 de noviembre, con teclado funcional y 48 clásicos en memoria (50 en esta edición Azpiri, exclusiva de GAME España y decorada con carátulas del maestro). Incluirá joyas del calibre de *Target Renegade*, *Manic Miner* o *Head Over Heels*, y será compatible con ficheros de Spectrum 128K.

■ A LA VENTA EN www.game.es

Auriculares Minecraft

Para escuchar *Creep* con tus auriculares de Creeper

No hace falta que seas fan de Radiohead, aunque sí de *Minecraft*, para apreciar en toda su verdosa gloria este homenaje a Creeper en forma de auriculares inalámbricos. Fabricados por OTL y distribuidos por RaLight Solutions, cuentan con un estuche de carga con indicador led y hasta seis horas de escucha ininterrumpida.

■ A LA VENTA EN www.game.es

Maqueta TwinBee Rainbow Bell Adventure

Por si montar un gundam te produce algo de vértigo

Esta maqueta de la saga *TwinBee* de Konami no puede ser más riquiña y sencilla de montar. Fabricada por Good Smile en PVC, una vez montada, permite mover las robóticas articulaciones e intercambiar diversas piezas y complementos.

■ A LA VENTA EN www.kaotostore.com

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

MIGI & DALI

■ AUTORA Nami Samo ■ EDITORIAL Ivrea
■ PRECIO 9 € ■ PÁGINAS 200 ■ FORMATO Rústica de tapa blanda

Ivrea edita a la vez los dos primeros tomos (de siete) de la última obra de Nami Samo, fallecida prematuramente en 2023 con sólo 36 años de edad. Publicado originalmente por la editorial Enterbrain entre 2017 y 2021, este inquietante manga está protagonizado por Hitori, el hijo adoptado de los Sonoyama, una adinerada familia. El chaval parece un ángel, pero sus padres no saben que, en realidad, adoptaron una pareja de gemelos, Migi y Dali, que se hacen pasar por una persona con el objetivo de investigar la muerte de su verdadera madre. Su adaptación al anime está en Crunchyroll.



DETONATION ISLAND

■ AUTOR Tsutomu Takahashi ■ EDITORIAL Norma Editorial
■ PRECIO 22 € ■ PÁGINAS 644 ■ FORMATO Rústica

Más vale tarde que nunca, porque este manga se editó originalmente en Japón entre 2002 y 2012, en las páginas de la revista *Afternoon* de Kodansha, bajo el título de *Bakuon Rettou*. Su autor, Tsutomu Takahashi (*Neun*, *Black Box*), nos traslada hasta el Japón de la década de los 80 y, más concretamente, al submundo de los boso-zoku, las bandas de moteros que ya salían retratadas en el primer arcade de *Kunio*, adaptado para Occidente como *Renegade*.



SHIMAZAKI EN LA TIERRA PACÍFICA

■ AUTORES Takeshi Seshimo, Gouden Hamada ■ EDITORIAL Ivrea
■ PRECIO 9 € ■ PÁGINAS 200 ■ FORMATO Rústica

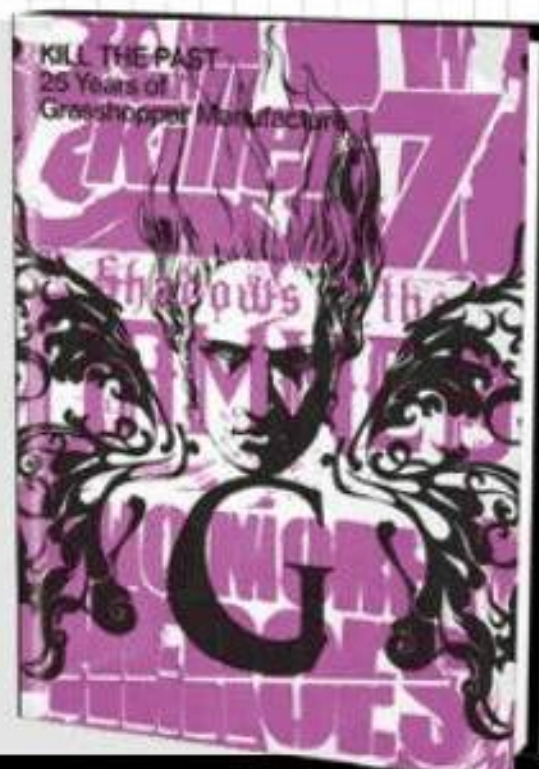
Cuando era niño, Shingo fue secuestrado por una banda terrorista que lo adoctrinó como a un miembro más. Treinta años después, es liberado y regresa a Japón, pero sus esfuerzos por integrarse en la sociedad no están dando sus frutos. Violento y humorístico, este manga lleva ya cinco tomos recopilatorios publicados, mientras sigue apareciendo en la revista *Morning* de Kodansha.



KILL THE PAST: 25 YEARS OF GRASSHOPPER MANUFACTURE

Tan excesivo como los juegos que recoge, este espectacular tomo de 400 páginas a cargo de Blake Hester nos adentra en el proceso creativo de Grasshopper Manufacture, el estudio del siempre inclasificable Goichi Suda, con un repaso a sus obras más memorables, como *Killer7*, *Shadows of the Damned*, *No More Heroes* y muchas más.

■ PRECIO 71,08 € ■ PUBLICADO POR *Lost in Cult*



JUGUETE COMPLETO, JUGUETE COMANSI

Si recuerdas esta mítica frase publicitaria, es más que probable que estés a un paso de la jubilación. Juan Hermida rinde honores a Comansi, la compañía juguetera que hizo las delicias de los niños de los 60 y 70. Aquí, encontrarás sus creaciones más míticas, desde el Fuerte Comansi a las figuras Yolanda, hoy objeto de deseo de los coleccionistas.

■ PRECIO 49,95 € ■ PUBLICADO POR *Dolmen Editorial*



MIS SUFRIMIENTOS FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... por su dificultad



Use an ability.



■ PLATAFORMA
3DS
■ GÉNERO Rol
■ COMPAÑÍA
Square Enix
■ AÑO 2013



■ Por Rafael Aznar
X @Rafaikkonen



Bravely Default

¡LES DIGO QUE FUE LA MARIPOSA!

Puede suceder que un juego te decepcione, pero no es tan habitual que lo haga después de haberte tenido embelesado durante cerca de 30 maravillosas horas.

Es lo que me pasó con el fatal *Bravely Default*, un J-RPG de 3DS que me estaba pareciendo dulcísimo y que, al final, me dejó uno de los mayores amargores de mi vida. Tanto como para no poder recomendárselo a nadie, pese a sus muchas bondades. Si lo sufristeis, seguro que ya sabéis a lo que me estoy refiriendo.

Con aquel juego, Square Enix nos retrotrajo a su era dorada de juegos para Super Nintendo, con combates por turnos, gráficos de una colorida belleza y partituras maravillosas. Sin embargo, al llegar al quinto ca-

pítulo, todo se desmoronaba como un castillo de naipes. A partir de ese punto, se producía un bucle temporal que nos obligaba a repetir la misma sección de la aventura hasta cuatro veces, lo cual implicaba derrotar en cada bucle a nada menos que cuatro jefes, que se iban volviendo cada vez más fuertes. Se podía cortar por lo sano y eludir ese cuádruple déjã vu, pero eso se traducían en un desenlace malo. Para ver el final bueno, había que tragarse sí o sí el chicle estirado.

Cada vez que recuerdo aquel asqueroso "girito", me pongo como Seymour Skinner en aquella ensoñación de Bart Simpson sobre el deseo de reencarnarse en una mariposa. "¡Yo no incendié el colegio! ¡Les digo que fue la mariposa! ¡La mariposa!". ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Muchos J-RPG estimarían artificialmente su duración obligándote a subir de nivel o a realizar encargos de pitimín, pero el cuádruple bucle temporal de *Bravely Default* juega en su propia liga de la infamia. Hasta que llegué a él, el juego me estaba pareciendo una obra maestra; a partir de ahí, se hundió en el lodo y me quedó un recuerdo horroroso.

STAFF

REDACCIÓN

Redactor Jefe **Rafael Aznar**

Redacción **Alberto Lloret, Bruno Sol, David Alonso, Francisco Javier Cabal, Daniel Quesada, Álvaro Alonso y David Rodríguez.**

Director de Arte **Abel Vaquero**

Maquetación **Lidia Muñoz**

Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO REDACCIÓN

hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO

Director General **Manuel del Campo**

Director Desarrollo Producto Digital **Miguel Castillo**

Director Comercial **Daniel Chamorro**

Directora Editorial **Yovanna Blanco**

EQUIPO COMERCIAL

Directora de Ventas **Valle Santos**

Sales Manager del Área de Entretenimiento

Javier Abad

Equipo Comercial **Estel Peris, Sergio Fernández**

Directora de Operaciones y Programática **Aitana Núñez**

Sales Controller **Jessica Jaime**

MARKETING

Directora de Marketing, comunicación y Cultura

Marina Roch

• Marketing Assistant **Andrea Gómez**

ACCIONES ESPECIALES

Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**

• Business Solutions **Susana Herreros, Lydia Rissi y Marina Cobo**

VÍDEO

Director de Vídeo **Igoe Montes**

SISTEMAS / IT

Director de Sistemas **José Ángel González**

DESARROLLO

Director de Desarrollo **Javier Domingo**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD

Jefa de Contabilidad y RRHH **Pilar Sanz**

Responsable Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

C/ Juan de Mariana 15

28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD

publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 915 140 600

suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA,
HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL
SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676

Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal

De acuerdo con lo establecido en la normativa sobre Protección de Datos de Carácter Personal, te informamos que tus datos serán tratados por Axel Springer España S.A. como Responsable del Tratamiento y que se utilizarán para (I) gestionar las consultas, análisis y opiniones que nos envíes, (II) gestionar tu participación en el sorteo o concurso y el envío del premio, (III) analizar los datos aportados en las encuestas que hayas completado voluntariamente (IV) y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es tu consentimiento. Tus datos no serán cedidos a terceros, excepto cuando sean publicados en nuestra revista para dar a conocer la respuesta a tu consulta, tu opinión, análisis o la relación de ganadores del concurso, garantizando la transparencia. Los datos personales proporcionados serán conservados hasta que sea necesario para cumplir con la finalidad descrita o hasta la retirada del consentimiento. Podrás ejercitar tus derechos de acceso, rectificación, portabilidad, supresión, limitación del tratamiento, retirada del consentimiento y oposición mediante escrito a:

Axel Springer S.A., Edificio Talent Garden. C/ Juan de Mariana 15, 28045 Madrid o correo electrónico a contacto.hobbyconsolas@axelspringer.es

HobbyConsolas ya compensa su huella de carbono



PRÓXIMO NÚMERO, a la venta el 25 de octubre

OFERTA ESPECIAL SUSCRIPCIONES

¡Vuelve la taza más clásica!

**UN AÑO
COMPLETO
DE LA
REVISTA
(12 números)**



**TAZA
EXCLUSIVA
VINTAGE**

POR SOLO

39 €

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: Por teléfono en el **915 140 600** Por email: suscripciones@axelspringer.es
En <http://store.axelspringer.es/videojuegos/revistas-videojuegos/hobby-consolas/suscripcion-hobby-consolas>

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.



SUPER MARIO PARTY JAMBOREE™

3
www.pegi.info

¡MÁS QUE UNA FIESTA, UN FIESTÓN!

7 TABLEROS,
nuevos y clásicos

22 PERSONAJES.
¡MÁS QUE NUNCA!

**LA MAYOR VARIEDAD
DE MINIJUEGOS DE
LA HISTORIA**

+110



17 de octubre

**YA PUEDES
RESERVARLO**
Y CONSEGUIR ESTE
SET DE PINES O ESTE
SET DE PEGATINAS*



Set de 3 pines 1,5 cm.



Set de pegatinas 21x14,8 cm.

*Set de pines limitado a 3.000 uds. para GAME. Set de pegatinas limitado a 6.926 uds. para Canal Ocio - Digital Video - El Corte Inglés - Fnac - Gameplay Stores - Globomatik - Impact Game - MediaMarkt - On Digital - The Shop Gamer - TodoConsolas - Video Dis - Video Oca - Xtralife. Comprueba previamente disponibilidad. Se hará entrega del ítem en el momento de la compra. El diseño final puede variar.



DA ASESORAMIENTO ASESORAMIENTO ASESORAMIENTO ASESORAMIENTO

GRUPO DE PASDEL GRUPO DE PASDEL GRUPO DE PASDEL GRUPO DE PASDEL

de pasdel Grupo de pasdel Grupo de pasdel Grupo de pasdel Grupo

o, no obligatorio, no obligatorio, no obligatorio, no obligatorio,

gatorio, tiempo gatorio, tiempo gatorio, tiempo gatorio, tiempo